

SQ-1

Personal Music Studio

Manual de Instrucciones
Version 1.02

FRONT PANEL CONTROLS

1. Volume Slider
2. Data Entry Slider
3. Display
4. Compare
5. Edit Sounds
6. Bank Buttons
7. Edit Sequences/Presets
8. Track Buttons
9. Program Cartridge Slot
10. Up Arrow (Yes)
11. Left Arrow
12. Modulation Wheel
13. Pitch Bend Wheel
14. Down Arrow (No)
15. Right Arrow
16. Enter
17. Select Sounds
18. Screen Buttons
19. Select Sequences/Presets
20. Play
21. Stop
22. Record

CONTROLES DEL PANEL FRONTAL

1. Control de Volumen
2. Control (Cursor) de Ingreso de Datos
3. Pantalla (Visor)
4. Botón de Comparación
5. Edición de Sonidos
6. Botones de Bancos
7. Edición de Secuencias/Presets
8. Botones de Pistas
9. Ranura de la Tarjeta
10. Flecha Arriba (Si)
11. Flecha Izquierda
12. Rueda de Modulación
13. Rueda de "Pitch"
14. Flecha Abajo (No)
15. Flecha Derecha
16. Botón de Ingreso
17. Selección de Sonidos
18. Botones de Pantalla
19. Selección de Secuencias/Presets
20. Reproducción del Secuenciador
21. Detención del Secuenciador
22. Grabación del Secuenciador

Introducción

¡Bienvenido!

Felicitaciones y gracias por su compra del Estudio de Música Personal SQ-1 PLUS 32 Voice/SQ-2 32 Voice de ENSONIQ . Su teclado ENSONIQ de la Serie SQ 32 Voice representa los últimos avances en tecnología musical de bajo costo de la primera compañía que reunió en un instrumento todos los elementos de un sistema de grabación MIDI. Los teclados de la serie SQ 32 Voice combinan un sintetizador con un sonido espectacular, efectos digitales de 24 bits de resolución, un poderoso secuenciador de 16 pistas con capacidad de mezcla total y además polifonía de 32 voces. La polifonía de 32 voces aumenta la cantidad de voces que pueden sonar simultáneamente, ofrece una mayor flexibilidad para sobreponer sonidos (layers), en la creación de "presets", mejora el uso de las voces y permite crear secuencias con detalles más finos y más elaborados. Todos estos elementos juntos conforman un Estudio de Música Personal en su casa.

El Sintetizador

La sección sintetizador del SQ-1 PLUS 32 Voice/SQ-2 32 Voice de ENSONIQ tiene 100 sonidos de alta fidelidad contenidos en memoria ROM (Read Only Memory) y además 80 lugares (memorias) para ubicar los sonidos que Ud. cree o edite. Tarjetas opcionales ROM y RAM permiten acceso a 160 sonidos más, con un total de 340 sonidos disponibles simultáneamente. Cada sonido del SQ-1 PLUS 32 Voice/SQ-2 32 Voice es creado con tres osciladores que utilizan 167 ondas muestreadas acústicas y sintetizadas, además de las exclusivas ondas "Transwaves™" de ENSONIQ, que poseen una gran dinámica timbral y complejidad armónica.

El complemento para esta amplia gama de colores tonales es un procesador interno de efectos digitales programables que agrega una dimensión de espacio y profundidad a los sonidos del SQ-1 PLUS 32 Voice/SQ-2 32 Voice. Hay varios programas de Reverberación, Chorus, Flanger, distorsión e incluso simuladores de parlantes rotatorios con control dinámico sobre sus ajustes.

El Secuenciador

El secuenciador integrado de 16 pistas combina la facilidad de manejo con características de edición avanzadas normalmente propias de programas secuenciadores en "software". Puede grabar 9.000 notas (58.000 con el kit expansor de memoria opcional SQX-70) con resolución de 96 pulsos por cuarto de nota (ppq) dando una sólida fundación rítmica. Puede guardar hasta 70 secuencias, que a su vez pueden ser combinadas en 30 canciones. Después de grabar pistas podrá usar características de edición como la Cuantización (Quantize), Desplazamiento de Pistas (Track Shift) y Edición por Pasos (Step Edit) para componer música de un modo imposible de concebir antes, y siempre con la posibilidad de escuchar sus modificaciones antes de decidir. La función de Autopunch permite ajustar tiempos de entrada y salida de grabación (Punch In/Punch Out) para grabar automáticamente, tal como en los estudios profesionales.

Cada pista del secuenciador puede tocar sonidos internos del teclado Serie SQ 32 Voice, sonidos de instrumentos externos, o ambas cosas, teniendo cada uno su propio canal MIDI, número de Programa MIDI, Status MIDI y nivel de volumen ajustable. Los botones de pista del secuenciador permiten combinar múltiples sonidos internos y externos para crear sonidos sobrepuestos (layers), divisiones de teclado y sonidos traslapados enriqueciendo su interpretación. Esto permite que el teclado Serie SQ 32 Voice actúe como teclado controlador de un sistema MIDI completo.

Almacenamiento

El teclado Serie SQ 32 Voice usa tarjetas de memoria (del tamaño de una tarjeta de crédito) para guardar sonidos y secuencias. También es posible guardar sonidos y secuencias via Sistemas Exclusivos MIDI en cualquier instrumento MIDI que acepte este tipo de información.

El Manual

Habrá notado que este manual se refiere a dos productos distintos, el SQ-1 PLUS 32 Voice y el SQ-2 32 Voice de ENSONIQ. El SQ-1 PLUS 32 Voice tiene teclado de 61 notas mientras que el SQ-2 32 Voice tiene teclado de 76 notas. En este manual, cuando existan diferencias notables, los teclados serán llamados específicamente como SQ-1 PLUS 32 Voice o SQ-2 32 Voice. Cuando el texto se refiera a ambos teclados serán llamados genéricamente SQ.

Este manual es su guía para aprovechar al máximo las capacidades del SQ. En este momento posiblemente Ud. está ansioso por enchufar y tocar su SQ. Lo que resta de esta sección contiene información inportante de seguridad e instalación. Después de esto, la *Sección 1 —Tutorial* es una guía rápida para enchufar conectar y tocar el SQ.

Después que la primera etapa de ansiedad por tocarlo haya pasado y Ud. esté listo para usar todas las capacidades del SQ, por favor tómese el tiempo para las secciones de programación, secuenciador y almacenamiento, éstas proporcionan valiosa información y ayuda, además acelera el proceso de aprendizaje y a disfrutar del instrumento.

Gracias nuevamente por escoger ENSONIQ. ¡Disfrute la música!

Encendido

Inserte el cordón de alimentación en el receptáculo ubicado en el panel trasero del SQ cerca del interruptor. Enchufe la otra punta del cable a una conexión eléctrica provista de conexión a tierra. El voltaje apropiado para el SQ está señalado en la etiqueta del número de serie en el panel trasero. Enciénda el SQ y asegúrese que la pantalla se encienda. Si esto no sucede, verifique sus conexiones.

Alimentación Eléctrica

Al igual que muchos aparatos eléctricos modernos, este producto ENSONIQ tiene un cordón terminado en un enchufe de tres patas con conexión a tierra para asegurar una operación segura. Algunos productos tienen cordones con sólo dos patas y sin conexión a tierra. Para asegurar una operación normal, algunos productos modernos con cordones que terminan en dos patas tienen enchufes polarizados que sólo pueden ser insertados correctamente.

Algunos productos, como amplificadores de guitarras viejos, no tienen enchufes polarizados y pueden ser conectados incorrectamente. Esto puede producir voltajes peligrosamente altos en las conexiones de audio. Esto puede causarle daño físico o puede dañar cualquier equipo, propiamente conectado a tierra, a los que estén conectados, como su teclado ENSONIQ.

Para evitar peligro de shock eléctrico o de daño del equipo, nosotros recomendamos las siguientes precauciones:

- Si Ud. tiene equipo que use cordones terminados en dos patas, verifique si éstos son polarizados o no polarizados. Considere la opción de cambiar los enchufes no polarizados a enchufes polarizados en un servicio técnico autorizado para evitar futuros problemas.



- Sea cauto al usar cordones de extensión o adaptadores de enchufes. Debe mantenerse siempre la posición correcta desde la salida de la red eléctrica hasta el enchufe. El uso de extensiones y adaptadores polarizados, es el modo más fácil de mantener la correcta polaridad.

- Siempre que sea posible, conecte todos los aparatos que tengan cordones de alimentación eléctrica con conexión a tierra a la misma conexión de tierra. Esto asegurará un nivel de tierra común, lo que prevendrá el daño del equipo y minimizará el ruido en la salida de audio.

Verificadores de voltaje se encuentran en las tiendas del ramo.
Estos se usan para verificar la correcta polaridad de las conexiones eléctricas.

Acondicionamiento de la Conexión Eléctrica

Como sucede con cualquier computador, el SQ es sensible a cambios súbitos en la línea de voltaje alterno de la red eléctrica. Estos cambios repentinos en la línea de voltaje pueden desordenar la memoria interna y en algunos casos, dañar la unidad. Las siguientes son algunas sugerencias para precaver tales situaciones:

- Un Supresor de Transientes de voltaje. La más barata de las opciones, el Supresor de Transientes de voltaje, absorbe los aumentos súbitos de tensión y protege su equipo de casi todas las condiciones severas de sobrevoltaje. Puede obtener distribuidores múltiples con supresores incluídos por un costo un poco mayor al de un distribuidor no protegido, por lo tanto, el uso de estos aparatos es una buena inversión para todo su equipo electrónico.

- Un Acondicionador de Línea. (Regulador de Voltaje) Este es el mejor modo, pero también el más caro, para proteger su equipo. Además de proteger contra aumentos repentinos de voltaje con un acondicionador de línea protege el equipo contra voltajes de líneas excesivamente altos o bajos. Si Ud. usa el SQ en distintos lugares, en condiciones eléctricas desconocidas o variables, puede considerar invertir en un acondicionador de línea.

Acerca de la Temperatura

La instalación interna del SQ contiene una cantidad sustancial de circuitos electrónicos y computarizados que pueden dañarse al ser expuestos a cambios súbitos o condiciones extremas de temperaturas. Al trasladar el SQ de un lugar frío a un lugar cálido (el asiento trasero de su auto por ejemplo), se produce condensación en el circuito interno, del mismo modo que un par de anteojos se empañan al entrar a casa en un día frío. Si la unidad es encendida mientras ocurre esta condensación, los componentes pueden cortocircuitarse o dañarse. Temperaturas excesivamente altas también representan una amenaza a la unidad, presionando tanto la caja como el circuito interno. Con ésto en mente, es muy aconsejable seguir las siguientes precauciones al guardar o instalar su SQ:

- Evite dejar el SQ a temperaturas menores a 50° Fahrenheit (10°Celsius) o mayores a 100° Fahrenheit (38°Celsius).

- Al trasladar el SQ bajo techo después de un viaje, espere al menos 20 minutos para que alcance la temperatura de la habitación antes de encenderlo. En el caso de temperaturas externas excesivas (bajo 50º o sobre 100º fahrenheit), espere una hora o más antes de encender.

- Evite dejar el SQ dentro de un vehículo expuesto a la luz directa del sol.

Instalación del SQ en un Sistema Estéreo Doméstico

Si Ud. piensa amplificar su SQ a través de un equipo estéreo doméstico, son necesarias algunas precauciones. Un equipo estéreo es muy bueno para tocar discos compactos, discos, cintas, etc. el rango dinámico de estos medios es limitado y los parlantes no están usualmente sujetos a cambios extremos de volumen y a ciertas transientes de frecuencias. Mientras el rango dinámico de un disco compacto es significativamente mayor que el de discos long play o cintas, la salida de un reproductor de discos compactos aún es conservadora comparada a la salida de línea de un teclado sin limitador y sin comprimir. Al instalar el SQ, o cualquier otro teclado profesional, a través del sistema estéreo de su casa y operar a altos niveles de volumen se pueden producir daños en sus parlantes. Si su único medio de amplificación es su equipo estéreo, trate entonces de manejar los niveles conservadoramente.

Encendido del SQ en una configuración MIDI

Tal como encienden los componentes individuales de un sistema estéreo antes de encender el amplificador también, Ud. debería encender los instrumentos que transmiten información MIDI (teclados, modulos, etc.) antes de encender instrumentos receptores de información MIDI. Esto prevendrá la emisión de información MIDI no deseada durante el encendido del instrumento transmisor, lo que puede confundir los aparatos receptores causándoles una operación errática. Si esto ocurriese, apague el instrumento receptor y enciéndalo nuevamente.

Reinicializando el SQ

La gran capacidad y flexibilidad del SQ radica en el hecho de que realmente es un computador, un computador disfrazado de teclado, pero un computador al fin. El "software" que opera el SQ es muy sofisticado. De hecho hay un programa de computador de 128 K que corre dentro del SQ (el código del Sistema Operativo). Esto es tanto como lo que usan los computadores personales. Si Ud. alguna vez ha usado un computador estará familiarizado con la ocasional necesidad de reiniciar su sistema (reboot) cuando aparece un mensaje de error. La reinicialización en el SQ es el equivalente al "rebooting" de su computador.

Hay un cantidad de cosas que pueden suceder al SQ (o cualquier computador) que puede desordenar el programa del sistema, cambios súbitos de voltaje, electricidad estática, fallas de alimentación, etc. Como con cualquier computador, rara vez sucede que algún evento imprevisible o combinación de ellos puede causar que el programa interno se confunda con resultados extraños e impredecibles. Algunas veces computadores que parecen estar malos no tienen problemas de "hardware" (físicos), sólo tienen información desordenada o corrompida en la Memoria Interna (RAM) . En algunos casos, el sólo hecho de apagar y encender el SQ resolverá el problema. Si ésto no funciona, quizás sea necesario reinicializar la unidad.

Cuándo Reinicializar :
Si el SQ comienza a comportarse de modo peculiar, si la pantalla muestra palabras o líneas que no debieran estar, si Ud. empieza a recibir mensajes inesperados (Unexpected Event), si la funciones de edición y el secuenciador comienzan a hacer cosas imprevisibles, trate de reinicializar el SQ antes de llamar al servicio.

Advertencia: Al reinicializar el SQ todos los sonidos internos, secuencias y presets se perderán. (Los 80 sonidos de la memoria RAM, cargados en la fábrica, son cargados automáticamente en la memoria interna después de reinicializar). Por lo tanto, es bueno habituarse a almacenar o guardar sus trabajos rutinariamente. Guarde cualquier información importante en una tarjeta de almacenamiento o vía Sistemas Exclusivos MIDI antes de reinicializar el SQ.

Para Reinicializar el SQ:

- Presione el botón ***Edit Sequences/Presets***. El LED se encenderá, indicándole que el SQ está ahora en el modo Edición de Secuencias/Presets.
- Mientras mantiene presionado el botón ***System (Bank 9)***, presione el botón de ***Pantalla 9***.
- La pantalla dirá "Re-initialize sound & seq RAM" ("Reinicializar Memoria de sonidos y secuencias").
- Presione el botón ***Flecha Arriba*** . Este botón también actúa para responder afirmativamente***(Yes)*** a preguntas que puedan aparecer la pantalla (el botón ***Flecha Abajo*** actúa como un ***No*** a las preguntas del visor).

Si la reinicialización de su SQ no corrige el problema, contacte entonces un servicio autorizado ENSONIQ.

Bajo Voltaje de Batería — Cuándo Reemplazar la Batería.

La razón por la que el SQ "memoriza" los sonidos, secuencias y otros parámetros, aún cuando está apagado, es que toda la memoria interna está respaldada por una batería. La batería que mantiene la memoria intacta está ubicada dentro del SQ y cuando se descarga, debe ser reemplazada por un servicio ENSONIQ autorizado.

La batería que viene en su SQ dura hasta 5 años. Ud. sabrá cuando necesite reemplazo porque el SQ se lo dirá. Un día Ud. encenderá su SQ, y en lugar del mensaje usual, el visor dirá:

WARNING! Battery low
see manual.

Presione cualquier botón para iniciar la operación normal. Luego, asegúrese que todos los sonidos secuencias y presets sean almacenados en una tarjeta de memoria y lleve el SQ a un servicio ENSONIQ autorizado tan pronto como sea posible para que la batería sea reemplazada.

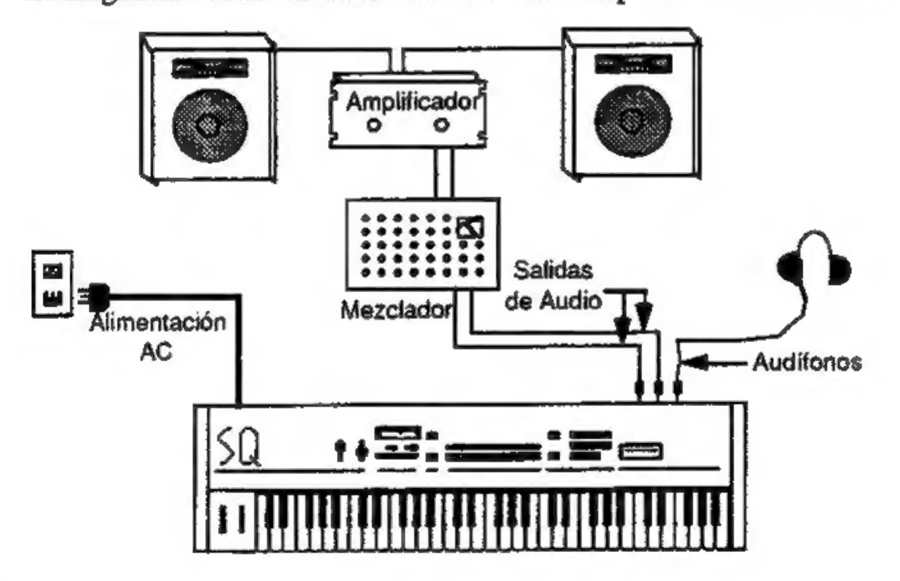
Importante: Si aparece un mensaje de Bajo Voltaje después de insertar una tarjeta RAM, este mensaje se referirá a la batería de la tarjeta, no la del teclado. Vea la *Sección 12 — Almacenamiento* para ver como se cambia la batería de la tarjeta.

Sección 1 — Tutorial

Esta sección del manual está diseñada para ayudarlo a enchufar, encender y probar el teclado de la Serie SQ 32 Voice de ENSONIQ. En este Tutorial nos concentraremos en los usos más comunes del SQ y le haremos experimentar y comprender algunas de las características principales del SQ. Sin embargo, le pedimos leer la *Sección 2 — Comenzando*, y el resto del manual para comprender totalmente las operaciones más complejas y atributos del teclado Serie SQ 32 Voice.

Enchufando

El diagrama ilustra las conexiones necesarias para su teclado Serie SQ 32 Voice:



Amplificación

Conecte la salida de audio del SQ a las entradas de nivel de línea de un mezclador, amplificador de instrumento, equipo estéreo, o cualquier sistema de sonido usando cables de un 1/4 de pulgada. Si su sistema es estéreo, conecte las salidas izquierda y derecha a dos canales del mezclador, equipo estéreo, etc. Si es mono, use cualquiera de las salidas de audio asegurándose de no enchufar nada en la otra.

Para escuchar con fonos (headphones), enchúfelos en la conexión *Phones* del panel trasero. Si instala el SQ en un amplificador estéreo, asegúrese de poner en estéreo la entrada izquierda (Left) totalmente a la izquierda y la derecha (Right) totalmente a la derecha.

Es una buena idea asegurarse que el sistema de audio esté apagado (o con nivel mínimo) al hacer las conexiones para evitar daño a parlantes u otros componentes.

Advertencia: Las salidas del SQ tienen nivel de línea y están diseñadas para ser conectadas sólo a entradas de nivel de línea, como las de un mezclador, pre-amplificador estéreo, amplificador de teclado, etc. No se recomienda conectar el SQ a entradas de nivel de micrófono, como un amplificador de guitarra, o a las entradas de micrófonos de un "deck", esto puede conducir a un daño en la etapa de entrada del aparato.

Mueva el ***Control de Volumen*** completamente hacia arriba. Como cualquier instrumento musical digital, el SQ producirá el mejor resultado si Ud. mantiene el control de volumen tan alto como sea posible sin saturar su sistema de sonido y usa el control de volumen en su mezclador o amplificador para ajustar el nivel.

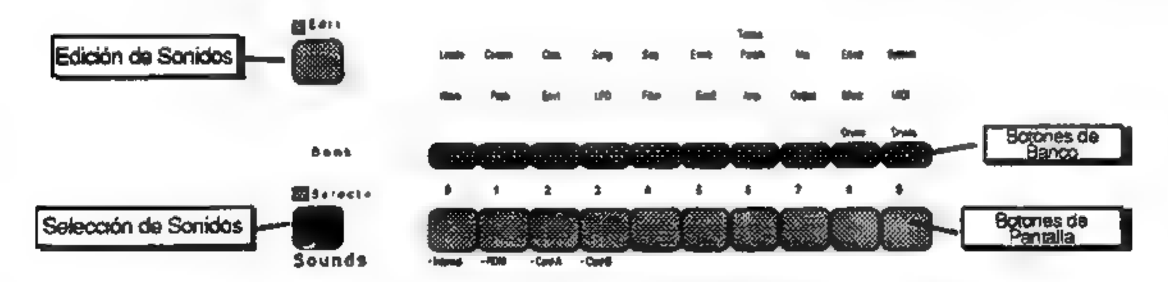
Encienda el sistema de audio y ajuste el volumen del amplificador a nivel de escucha normal. Si no hay sonido al tocar el teclado, apague el sistema de audio y verifique sus conexiones.

Selección de Sonidos

Para seleccionar un sonido SQ:

- Encienda el interruptor (ubicado en el panel trasero del teclado).
- Presione ***Select Sounds*** . Esto pone el SQ en modo Selección de Sonidos y el LED Select Sound se encenderá. Una vez en el modo Selección de Sonidos, no es necesario presionar el botón ***Select Sound*** nuevamente para seleccionar un nuevo sonido.

Cuando el LED ***Select Sounds*** está encendido, los diez pequeños botones negros y los diez botones grandes grises de la pantalla, numerados del 0 al 9, se usan para llamar los sonidos de la memoria, uno a la vez, permitiendo escoger así el que desee tocar.



- Presione el botón ***Bank 0***, luego el botón ***Pantalla 0***. Acaba de seleccionar "Dynamic Grand".
- Presione el botón ***Bank 8***, luego el botón ***Pantalla 5***. Acaba de seleccionar "Ballad Kit". Trate de seleccionar y tocar otros sonidos.

Nota: Ud. también puede usar los botones ***Flecha Arriba/Abajo*** para recorrer los sonidos. Los botones de flecha recorrerán todos los sonidos dentro del grupo de sonidos seleccionados (por ejemplo, todos los sonidos internos) y luego continuarán recorriendo los sonidos de batería.

Escogiendo Sonidos Internos, de la Memoria ROM, de la Tarjeta y de Batería

Los botones ***Internal, ROM, Card A y Card B*** se usan para escoger entre los sonidos Internos, de la memoria ROM y de la Tarjeta. La línea superior de la pantalla indica el grupo y la ubicación del sonido. Hay 3 métodos que pueden ser usados para escoger entre los 4 grupos de sonidos.

1) Los botones ***Select Sounds*** y de ***Pantalla***. Ud. puede escoger cualquiera de los grupos de sonidos directamente presionando el botón ***Select Sounds*** y *mientras mantiene presionado este botón*, presionando uno de los cuatro primeros botones de pantalla. Los botones de Pantalla están etiquetados correspondientemente para indicar cual grupo de sonido será activado.

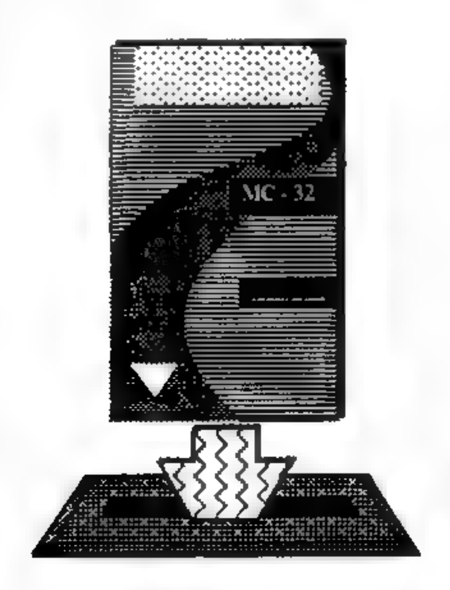
2) El botón ***Select Sounds*** . Presionando repetidamente este botón se pasará a través de los distintos grupos de sonidos.

3) Los botones ***Flecha Izquierda/Derecha*** . Tal como el botón ***Select Sounds***, presionando repetidamente los botones ***Flecha Izquierda/Derecha*** se pasará a través de los distintos grupos de sonidos.

Nota: Estos grupos de sonidos contienen 80 sonidos cada uno, en los Bancos 0-7. Los bancos 8 y 9 siempre contienen juegos de sonidos (Drum Kits) de Baterías ROM.

Tarjetas de Memoria

Tarjetas de memoria pueden ser usadas para agregar más sonidos al SQ y permiten almacenar sus sonidos y secuencias. Antes de acceder a los sonidos y secuencias de una tarjeta, Ud. debe primero insertar una tarjeta ENSONIQ de la serie SC o ISC, una tarjeta RAM MC 32 u otra tarjeta para SQ en el agujero correspondiente, tal como se muestra abajo con la etiqueta de cara a Ud. Tenga cuidado de insertar la tarjeta derecha en el agujero en un movimiento contínuo.



Las tarjetas pueden ser insertadas o removidas en cualquier momento (excepto mientras guarda sonidos en ella), aún cuando el SQ esté encendido, sin hacer ningún daño al SQ o la tarjeta. Para más información acerca de tarjetas vea la *Sección 12 - Almacenamiento*.

Programación de Sonidos

En los teclados de la serie SQ es posible modificar parámetros de un sonido para acomodarlo a necesidades específicas o crear un sonido completamente nuevo. Vea la *Sección 6 – Programación Estándar de Sonidos* para un análisis completo de la edición. Experimentemos con una edición (modificación) simple de sonido.

Seleccione uno de los Sonidos de Fábrica para Editar:

- Seleccione un sonido de Batería, para nuestro ejemplo seleccione el botón ***Bank 8*** y el botón ***Pantalla 0***. La pantalla dirá:



- Antes de poder editar un sonido, debe primero poner el SQ en Modo Edición de Sonido. Presione el botón ***Edit Sounds***.

Los parámetros en el Modo Edición de Sonido están ordenados en ocho **Bancos**. Cada Banco contienen una serie de **Pantallas** con uno o más parámetros editables.

- Presione ***Wave*** (botón ***Bank 0***), luego el botón ***Pantalla 5***. La pantalla dirá lo siguiente:



- Presione ***Enter***. Acaba de crear un sonido inicial para editar. La pantalla dirá momentáneamente "Command Succesful" (Comando Ejecutado).

Seleccione una Voz para Editar:
Cada sonido del SQ puede ser construido usando hasta tres voces distintas. Editaremos la primera voz.

- Usando el botón ***Flecha Derecha***, seleccione la segunda voz en la pantalla (queda seleccionada al destellar).
- Con el botón ***No*** ajuste el valor en OFF.
- Con el botón ***Flecha Derecha***, seleccione la tercera voz en la pantalla.
- Con el botón ***No*** ajuste el valor en OFF.
- Usando el botón ***Flecha Izquierda***, seleccione la primera voz en la pantalla. La pantalla mostrará lo siguiente:



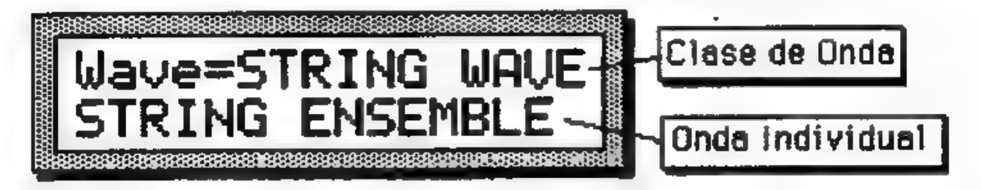
Seleccione una Forma de Onda:

- Presione ***Wave*** (botón ***Bank 0***), luego ***Pantalla 1***. La pantalla mostrará:
- Seleccione STRING ENSEMBLE. Si no destella, use los botones ***Flecha***



Izquierda /Derecha o presione el botón ***Pantalla 1*** para seleccionarle.

- Con los botones ***Flecha Arriba/Abajo***, puede seleccionar cualquiera de las 167 formas de ondas internas. Usando el ***Control de Entrada de Datos***, sólo se pueden seleccionar las ondas dentro de cada Clase de Onda.



Repitiendo los pasos anteriores, puede seleccionar tres voces distintas y tocarlas simultáneamente ajustándo cada una en ON. Hay muchos otros parámetros que pueden ser ajustados con métodos y técnicas similares a la anterior, y son detalladas en la *Sección 6 – Programación Estándar de Sonidos.*

Selección de Efectos

Los efectos dentro del SQ 32 son altamente programables. Hay varios parámetros de efectos para cada tipo de efecto. En esta sección, sólo seleccionaremos los efectos iniciales de fábrica. Para una descripción más detallada por favor lea la *Sección 4 – Efectos*. Comencemos.

- Presione el botón ***Sounds*** y seleccione ROM 00 "Dynamic Grand". Si la pantalla no muestra sonidos ROM, presione el botón ***Sounds*** hasta que aparezca ROM en la esquina superior izquierda de la pantalla. Presione luego ***Bank 0*** y ***Pantalla 0.***
- Presione ***Edit Sounds***, luego el botón ***Effect*** (***Bank 8***) para mostrar el efecto de sonido asignado a "Dynamic Grand".
- Use los botones ***Flecha Izquierda /Derecha*** para seleccionar el nombre del efecto (si no está ya destellando, recorra hasta que el nombre del efecto esté destellando).
- Ahora presione el botón ***Fleha Arriba***, Ud. puede seleccionar nuevos "presets" internos de efectos. Una vez seleccionado el "preset" de Efecto, puede seleccionar los distintos botones de pantalla para seleccionar y editar distintos parámetros dentro de cada tipo de efecto.

Guardando un nuevo Sonido en la Memoria

Después de hacer un nuevo sonido, o de editar un sonido de acuerdo a sus necesidades, debe ser guardado en la memoria para disponer de él en el futuro. Los sonidos nuevos o editados pueden ser guardados en cualquiera de las 80 ubicaciones de memoria RAM con el siguiente procedimiento:

1) Verifique que el LED Edit Sound esté destellando, como se muestra abajo:



Si no es así, presione el botón ***Compare*** . Esto indica que el sonido que Ud. escucha está en el Buffer de edición.

2) Presione el botón ***Enter*** . Esto lo pone en el "Modo Escritura" e indica al SQ que terminó la edición y está listo para guardar el sonido en memoria. La pantalla dirá:



3) Seleccione un nombre de hasta 16 caracteres para su nuevo sonido usando los controles de entrada de datos. Los botones ***Flecha Izquierda/Derecha*** seleccionan el caracter a ser editado, mientras que el ***Control de Entrada de Datos*** y los botones ***Flecha Arriba/Abajo*** seleccionan las letras, números y símbolos que pueden ser usados para nombrar un sonido. (Moviendo el ***Control de Entrada de Datos*** completamente hacia abajo tendrá un espacio en blanco. También, el uso de puntos, guiones u otros símbolos entre los caracteres puede hacer que el nombre de un sonido se vea mejor en las pantallas de Bancos de Sonidos.)

4) Después de escribir el nombre de su sonido editado presione el botón ***Enter*** .

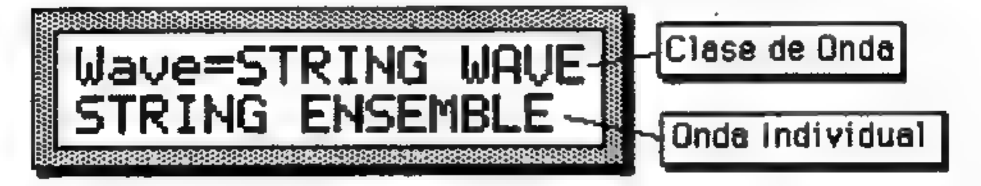
5) Seleccione una ubicación en la Memoria para su programa usando los 8 primeros botones de ***Bancos*** y los 10 botones de ***Pantalla*** (recuerde los bancos 8 y 9 estan dedicados solamente a sonidos de batería) . Estos botones mostrarán los nombres de los programas residiendo actualmente en la memoria. Busque un lugar de la memoria que contenga un sonido que ya no use o no necesite. Los sonidos que están en la memoria pueden ser escuchados en este punto presionando el botón ***Compare*** para cambiar entre el sonido que hay en pantalla y el del "Buffer" de edición.

6) Cuando tenga una ubicación apropiada presione el botón ***Enter*** . El visor mostrará momentáneamente el mensaje "SAVED" ("GUARDADO") antes de volver al parámetro seleccionado.

Seleccione una Forma de Onda:
- Presione ***Wave*** (botón ***Bank 0***), luego ***Pantalla 1***. La pantalla mostrará:
- Seleccione STRING ENSEMBLE. Si no destella, use los botones ***Flecha***



Izquierda /Derecha o presione el botón ***Pantalla 1*** para seleccionarle.
- Con los botones ***Flecha Arriba/Abajo***, puede seleccionar cualquiera de las 167 formas de ondas internas. Usando el ***Control de Entrada de Datos***, sólo se pueden seleccionar las ondas dentro de cada Clase de Onda.



Repitiendo los pasos anteriores, puede seleccionar tres voces distintas y tocarlas simultáneamente ajustándo cada una en ON. Hay muchos otros parámetros que pueden ser ajustados con métodos y técnicas similares a la anterior, y son detalladas en la *Sección 6 – Programación Estándar de Sonidos.*

Selección de Efectos

Los efectos dentro del SQ 32 son altamente programables. Hay varios parámetros de efectos para cada tipo de efecto. En esta sección, sólo seleccionaremos los efectos iniciales de fábrica. Para una descripción más detallada por favor lea la *Sección 4 – Efectos*. Comencemos.
- Presione el botón ***Sounds*** y seleccione ROM 00 "Dynamic Grand". Si la pantalla no muestra sonidos ROM, presione el botón ***Sounds*** hasta que aparezca ROM en la esquina superior izquierda de la pantalla. Presione luego ***Bank 0*** y ***Pantalla 0.***
- Presione ***Edit Sounds***, luego el botón ***Effect*** (***Bank 8***) para mostrar el efecto de sonido asignado a "Dynamic Grand".
- Use los botones ***Flecha Izquierda /Derecha*** para seleccionar el nombre del efecto (si no está ya destellando, recorra hasta que el nombre del efecto esté destellando).
- Ahora presione el botón ***Fleha Arriba***, Ud. puede seleccionar nuevos "presets" internos de efectos. Una vez seleccionado el "preset" de Efecto, puede seleccionar los distintos botones de pantalla para seleccionar y editar distintos parámetros dentro de cada tipo de efecto.

Saliendo de Edición

Si Ud. decide, mientras edita un sonido, que no le gusta el resultado de la edición y desea comenzar nuevamente desde el sonido original:

Presione el botón ***Compare*** para que el LED Edit Sound permanezca encendido. Entonces puede comenzar a editar de nuevo "desde cero". Perderá el sonido en que estaba trabajando antes.

Escape

Desde las Páginas de Edición
En cualquier momento Ud. puede salir del proceso de edición si decide que no quiere guardar el sonido editado. Para ésto, simplemente presione el botón ***Select Sounds.*** Esto lo devolverá al modo Selección de Sonido y podrá proceder desde aquí.

Desde el Modo Escritura
Estando en el Modo Escritura Ud. puede salir del proceso en cualquier momento (antes de presionar el botón ***Enter*** para guardar el sonido) si decide que no quiere guardar el sonido editado. Para ésto presione el botón ***Edit*** y luego ***Select Sounds.*** Esto lo devolverá al modo Selección de Sonido y podrá continuar desde aquí.

Copiando un Sonido en otro Lugar de la Memoria

Algunas veces Ud. querrá copiar un sonido, no editado, en otro lugar de la memoria. Por ejemplo poner los seis sonidos más usados en el mismo Banco para un acceso fácil durante un show. Haga lo siguiente:

- Seleccione el sonido que desea copiar
- Presione ***Enter*** . El visor dirá: "Replace edit sound?" (¿Reemplazo del sonido editado?)
- Presione *Yes* . El sonido seleccionado ahora está en el Buffer de edición. Proceda ahora desde el tercer paso descrito en la página anterior para escribir (guardar) el sonido en el nuevo lugar.

Conceptos Básicos del Secuenciador

El SQ tiene un secuenciador de 16 pistas con capacidad total de mezcla. Ud. puede grabar en tiempo real, mientras toca, o ingresar partes difíciles de ejecutar por pasos. Las opciones de localización y de edición por rango permiten reproducir o editar por compases, tiempos y hasta notas específicas. Un amplio rango de posibilidades de edición permite modificar partes y experimentar libremente, incluso escuchar partes editadas y compararlas con las originales para decidir lo más adecuado.

En esta sección cubriremos los conceptos más básicos del secuenciador de la serie de teclados SQ 32 Voice. Para un análisis más detallado lea por favor las secciones 9, 10 y 11 de este manual.

Selección de Sonidos

Antes de comenzar a secuenciar, tenemos que decidir que sonidos usar. Para nuestro ejemplo usaremos los sonidos básicos para crear una secuencia Rock. Sin embargo Ud. puede experimentar y escoger distintos sonidos.

Comencemos:

- Presione el botón ***Track 1.***
- Haga doble-click (presione dos veces rápidamente) en el botón ***Edit Sequences.*** Para nuestra primera pista en la secuencia escogeremos el sonido "Big Ol' Rock Kit".
- Presione ***Bank 8*** y luego ***Pantalla 0.*** La pantalla mostrará:



Grabando la Pista 1

Antes de comenzar a grabar investigue el sonido. Escuche donde está ubicado cada instrumento de la batería. Experimente con distintos ritmos. Para nuestra secuencia toque con la mano izquierda el bombo (C2/Do 2) en el primer y tercer tiempo y la caja (C3/Do 3) en el segundo y cuarto tiempo. Con la mano derecha toque el "Hi Hat"(E3 y F3/Mi 3 y Fa 3) en cada corchea (1/8 de nota). Una vez que esté conforme con el ritmo puede grabarlo:

1) Mientras presiona ***Record*** presione ***Play.***
2) Grabe 8 compases de este ritmo o patrón.
3) Presione ***Stop.*** La pantalla mostrará:



4) Presione ***Yes*** o ***Enter*** para guardar la nueva Pista. Presionando el botón **Play** puede escuchar lo que acaba de grabar. Si no le gusta lo que grabó sólo repita los pasos anteriores.

Grabando la Pista 2

- Presione el botón ***Track 2***.
- Haga doble click en el botón **Edit Sequences**. En nuestra segunda pista usaremos el sonido Rock Bass.
- Presione ***Bank 6***, luego ***Pantalla 0***. La pantalla mostrará:

```
Trk02  Volume=99
   Rock Bass
```

Antes de grabar la Pista 2, Ud. puede practicar con el patrón de batería que acaba de grabar en la pista 1, presionando el botón ***Play***. Cuando este listo para grabar, presione el botón Stop, luego:

- Mientras presiona ***Record***, presione ***Play***. Escuchará un click de metrónomo de cuatro tiempos y luego podrá comenzar a grabar su segunda pista. Una vez terminada la grabación de la pista, ésta automáticamente reproducirá lo que acaba de grabar y la pantalla mostrará:



- Presione ***Enter*** para guardar la nueva pista. Si no le gusta la nueva pista, o desea escuchar la original, presione el botón *No*. La pantalla mostrará ahora:



- Sólo se debería escuchar la pista de la batería. Presionando ***Enter***, borrará la pista de bajo recién grabada. Si desea guardar la pista grabada de bajo, presione el botón *Yes*, luego presione ***Enter***.

Grabando Pistas Adicionales

Siguiendo los procedimientos descritos en **Grabando la Pista 2** (arriba), puede escoger distintos sonidos y grabarlos en las seis pistas restantes. Una vez grabadas las pistas, puede modificarlas y editarlas a su gusto.

Recuerde, cuando se encadenan las secuencias para formar una canción, hay 8 pistas adicionales, lo que da un total de 16 pistas. Por favor lea las secciones 9, 10 y 11 para más información sobre el secuenciador.

Edición de Pistas y Secuencias

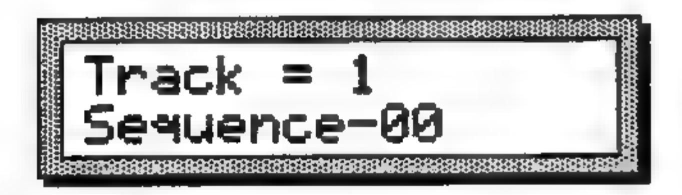
Ud. acaba de crear una secuencia original, pero ¿qué sucede si la batería no está completamente sincrónica con el pulso? El SQ32 Voice permite cuantizar cada pista después de grabarla y escuchar los cambios antes de decidir si la guarda. Esta es sólo una de las características más poderosas de los teclados de la serie SQ 32 Voice. Así se cuantiza la pista 1 de la batería:

Cuantizando una Pista (Quantize):

- Seleccione la pista de la batería. En nuestra secuencia tenemos "Big Ol' Rock Kit" en la pista 1 (***Track 1***).
- Presione ***Edit Sequences***.
- Presione ***Event (Bank 5)*** luego ***Pantalla 0***. La pantalla mostrará lo siguiente:



- Presione ***Enter***. La pantalla mostrará:



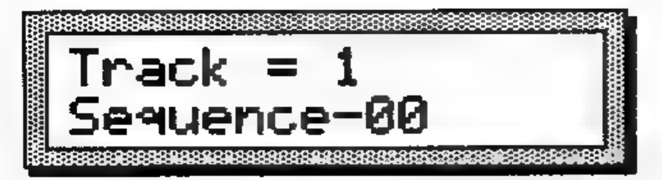
Esta pantalla permite seleccionar la pista y la secuencia que desea cuantizar. Dado que ésta es la pista y la secuencia que deseamos cuantizar,

- Presione ***Enter***, nuevamente. Esta pantalla le pregunta qué resolución desea usar para cuantizar la pista.
- Usando los botones ***Flecha Arriba/Abajo*** ajuste la resolución de nota adecuada. Para nuestro ejemplo usaremos cuartos de notas (negra).
- Presione ***Enter***. La siguiente pantalla nos indica presionar el botón ***Enter*** para cuantizar la pista completa.
- Presione ***Enter*** nuevamente para cuantizar pista completa (DO ENTIRE TRACK).
- Presione ***Play*** y escuche la pista nueva. Notará que el bombo y la caja (kick y snare) están en el tiempo correcto, pero nuestro platillo "Hi Hat" que iba en corcheas (1/8 de nota) ha sido cuantizado en negras (1/4 de nota). Esto no es lo que queremos, por lo tanto,
- Presione el botón ***No***. La pantalla mostrará:



- Presione ***Enter*** para guardar la pista antigua sin cuantizar (KEEP OLD TRACK). Cuantizemos nuevamente la pista de la batería pero con una resolución más alta.

- Presione ***Event*** (Bank 5), luego ***Pantalla 0***.
- Presione ***Enter***. La pantalla dirá:



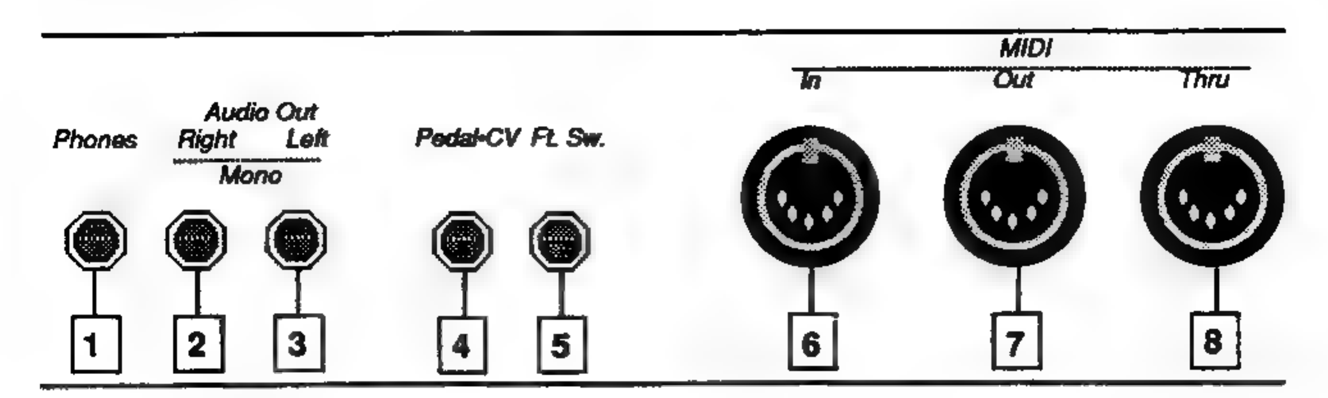
Esta sigue siendo la misma pista y secuencia que deseamos cuantizar, por lo tanto:
- Presione ***Enter*** nuevamente. Esta pantalla pregunta qué resolución se desea usar para cuantizar la pista.
- Usando los botones ***Flecha Arriba/Abajo*** ajuste la resolución en corcheas (1/8 de nota) ( ).
- Presione ***Enter***. La siguiente pantalla nos indica presionar el botón ***Enter*** para cuantizar la pista completa.
- Presione ***Enter*** nuevamente para cuantizar pista completa (DO ENTIRE TRACK).
- Presione ***Play*** y escuche la pista nueva. Notará que el platillo "Hi Hat" está cuantizado en corcheas (1/8 de nota). *Esto* es lo que queremos, por lo tanto,
- Presione ***Enter*** para guardar la pista nueva (KEEP NEW TRACK) cuantizada.

Hay muchas otras funciones de edición que pueden ser usadas para modificar una pista y se detallan en las Secciones 9, 10 y 11.

Seccción 2 — Comenzando

Esta sección contiene una introducción a los distintos controles del SQ y a las conexiones del panel trasero; un análisis conceptual del sistema; una guía para seleccionar sonidos, presets y secuencias, y un análisis de la edición de distintos parámetros. Le sugerimos leer cuidadosamente esta sección, le ayudará a obtener un máximo rendimiento de su teclado Serie SQ 32 Voice.

Conexiones del Panel Trasero



1) Fonos (Phones)

Para escuchar el SQ en estéreo a través de Fonos, enchúfelos en este conector. El volumen es controlado desde el control de volumen del panel frontal. (note que al enchufar en este conector *no* se apaga automáticamente el audio en la salida izquierda y derecha regulares).

2) Salida Derecha (Right)/ Mono

Para operar el SQ en estéreo conecte esta salida en un canal de su mezclador y posiciónela al lado derecho del estéreo. Note que *cualquiera* de la salidas de audio puede ser usada como una salida mono. Si desea usar este conector para escuchar las salidas en mono, asegúrese que no haya nada conectado en la salida Izquierda/Mono.

3) Salida Izquierda (Left)/Mono

Cuando opere el SQ en estéreo, conecte esta salida a un canal de su mezclador y posiciónela al lado izquierdo del estéreo (pan). Para usar este conector y escuchar las salidas en mono, asegúrese de no conectar nada en la salida Derecha/Mono.

4) Pedal/CV

Aquí se conecta el Pedal de Control de Voltaje ENSONIQ modelo CVP-1 el que es asignable como modulador de varios parámetros dentro del SQ. Este pedal funciona como una alternativa útil de modulación cuando, por ejemplo, Ud. desea usar la rueda de modulación pero tiene ambas manos ocupadas.

Un pedal de modulación enchufado en este conector puede servir también como pedal de volumen, controlando el volumen total del SQ.

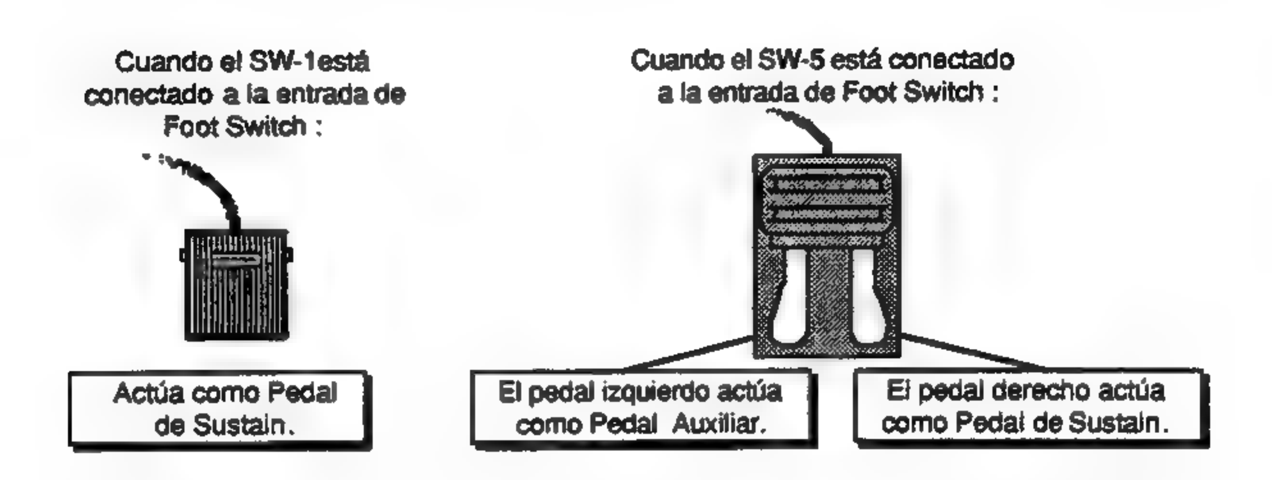
Especificaciones del Pedal/CV: Cable de 3 conductores (Punta=entrada de control del voltaje, Anillo=resistor de KOhms hasta +12 Volts, Cuerpo=tierra). Impedancia de entrada=68 KOhms, acoplada por DC. Rango de voltaje de entrada=0 a 10 Volts DC. Scan Rate=32 mseg. (modulación de entrada máxima recomendada=15Hz). Para uso con voltaje de control externo, use un cable de 2 conductores con el voltaje en la punta y la tierra en el cuerpo del conector.

5) Entrada del Interruptor de Pedal

Esta entrada acepta uno o dos interruptores dependiendo qué se le enchufe:

- Si Ud. enchufa el interruptor de pedal ENSONIQ modelo SW-1 (que viene como accesorio estándar en su SQ) en este conector, éste actuará como pedal de "sustain". Al mantenerlo presionado hará que las notas continúen sosteniéndose después que se haya soltado la tecla.

- Ud. puede conectar el pedal interruptor dual opcional ENSONIQ modelo SW-5. El SW-5 es un interruptor de pie dual con 2 pedales separados. Al conectar el SW-5, el pedal derecho actuará como pedal de "sustain" y el pedal izquierdo actuará como un interruptor auxiliar.



Hay dos parámetros en el Banco de Sistema que permiten reasignar los interruptores de pedal a una variedad de funciones, incluyendo la partida y detención del secuenciador y la función "sostenuto". Ver Banco de Sistema, Sección 3 para más detalles.

6) MIDI In (Entrada MIDI)

Recibe información MIDI (Interfase Digital de Instrumentos Musicales) de otros instrumentos MIDI o computadores.

7) MIDI Out (Salida MIDI)

Envía información MIDI a otros instrumentos y computadores.

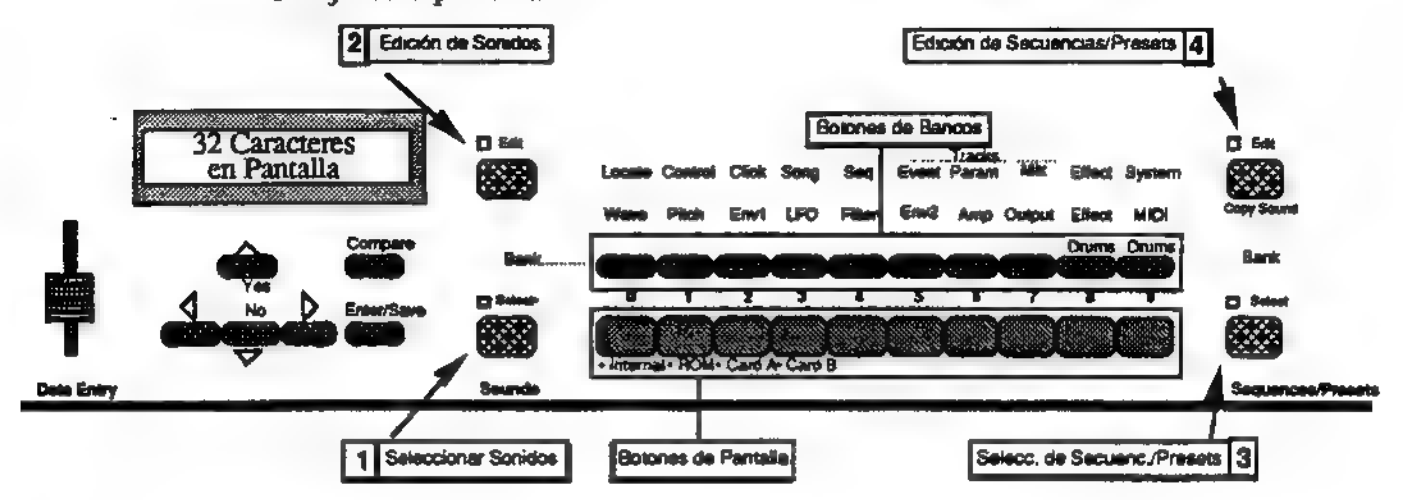
8) MIDI Thru

Pasa (repite) toda la información MIDI recibida por el SQ hacia otros aparatos. La información generada por el SQ propiamente no va a través de este conector; el conector Thru solamente repite lo que aparece en el conector de entrada MIDI In.

El Panel Frontal — Comunicándose con SQ

Casi todo lo que Ud. haga en el SQ ya sea seleccionar un sonido, editar el sonido o ajustar la afinación, etc., es controlado desde el panel frontal usando los siguientes controles:

- La pantalla LCD de 32 caracteres
- Los botones ***Selección de Sonidos*** y ***Edición de Sonidos***
- Los botones ***Selección de Secuencias/Presets*** y ***Edición de Secuencias/Presets***
- Los 10 botones de ***Bancos*** localizados al centro del panel frontal.
- Los 10 botones de ***Pantalla*** ubicados inmediatamente debajo de los botones de ***Bancos***.
- El ***Cursor de Entrada de Datos*** a la izquierda de la pantalla.
- Los botones ***Flecha Izquierda/Derecha*** y ***Arriba/Abajo*** ubicados directamente debajo de la pantalla.



La pantalla y los controles de entrada de datos son usados primordialmente para *seleccionar* y *modificar* cosas, sonidos, parámetros, funciones de control MIDI, etc. Todo depende de que botón del panel frontal Ud. presione.

La interfase con el usuario del SQ está diseñada para permitirle a Ud. relacionarse fácil y rápidamente con el instrumento, ya sea reproduciendo sonidos, o grabando y reproduciendo secuencias.

Para conseguir ésto, el SQ está *siempre* en uno de los siguientes cuatro *modos*:

1 — Modo Selección de Sonidos (Sound Select Mode).
2 — Modo Edición de Sonido (Sound Edit Mode).
3 — Modo Selección de Secuencias/Presets.
4 — Modo Edición de Secuencias/Presets.

Ud. selecciona estos modos usando los siguientes 4 ***Botones de Modo*** (una vez que Ud. haya activado cualquiera de los modos del SQ usando los botones descritos, Ud. puede usar los botones de ***Bancos*** y de ***Pantalla*** para moverse dentro del modo seleccionado):

1) Botón Selección de Sonido (Select Sounds)

Al presionar el botón ***Selección de Sonidos***, ubicado a la izquierda de los botones de ***Pantalla***, encenderá su LED y pondrá al SQ en modo Selección de Sonidos. Cada vez que Ud. desee cambiar un sonido, este modo debe activarse. Después de presionar el botón ***Selección de Sonidos***, se puede seleccionar cualquiera de los sonidos disponibles usando los botones de ***Banco*** y ***Pantalla***..

2) Botón Edición de Sonido (Edit Sounds)

Al presionar el botón ***Edit Sounds*** ubicado a la derecha de la pantalla se encenderá su LED y pondrá su SQ en el modo Edición de Sonido. Aquí se efectúa toda la edición de sonido. En este modo Ud. puede elegir formas de onda, variar envolventes, etc. Presionar los botones ***Banco*** y ***Pantalla*** le llevará a los parámetros individuales del modo Edición de Sonido. Haciendo un doble-click en el botón ***Edit Sounds*** rápidamente pondrá al SQ en el status Reemplazo de Sonido, lo que permite que los sonidos en las pistas individuales de una secuencia, preset o canción puedan reemplazarse. Estando en este estado, el LED Edit Sounds destellará. Para mayor información, ver Reemplazo de Sonido en una Pista en la *Sección 8- Presets*.

3) Botón Selección de Secuencias o Presets

Al presionar el botón ***Select Sequences/Presets***, ubicado a la derecha de los botones de ***Pantalla***, se encenderá el LED y el SQ entrará en el modo Selección de Secuencias /Presets. Tras presionar el botón, los botones de ***Banco*** y de ***Pantalla*** pueden usarse para seleccionar y tocar cualquier Secuencia o Preset disponible.

4) Botón Edición de Secuencias o Presets

Al presionar el botón ***Edit Sequences/Presets***, ubicado sobre el botón ***Select Sequences/Presets***, se encenderá el LED y el SQ entrará en el modo Edición de Secuencias/Presets. Este modo se usa para tareas como la Creación o Eliminación de Secuencias/Presets, ajuste de tempo, status del click, etc. Los parámetros individuales o comandos dentro del modo Edición de Secuencias /Presets se seleccionan usando los botones de ***Banco*** o de ***Pantalla***. Haciendo un "doble click" en el botón ***Edit Sequences/Presets*** pone al SQ en status de Reemplazo de Sonido, permitiendo el reemplazo de sonidos en pistas individuales de un preset o secuencia. En este estado el LED Edit Sequences /Presets destellará.

Botones de Bancos

Los 10 botones pequeños al centro del panel frontal son llamados botones de ***Banco***. Se usan para seleccionar grupos de parámetros, comandos, sonidos o Secuencias/ Presets. Que banco es seleccionado depende del Modo en que se halle el SQ.

Un esquema de código de colores se usa en la placa del SQ para ayudar a aclarar la función exacta de los botones de ***Banco***. Ud. notará que los botones ***Selección de Sonidos*** y ***Edición de Sonidos*** (***Select Sounds*** y ***Edit Sounds***) están impresos en blanco, mientras que los botones ***Selección de Secuencias/Presets (Select Sequences/ Presets*** y ***Edit Sequences/Presets)*** están en azul.

Ahora, miremos las dos líneas de nombres arriba de los botones de ***Banco***. Note que éstas también están impresas en blanco y azul. Estas indican cuáles bancos están seleccionados por los botones de Bancos. Al estar en el Modo Edición de Sonidos (indicado por el LED encendido), son seleccionados los Bancos cuyos nombres están escritos en blanco. Los Bancos con nombres en azul se pueden seleccionar en el modo Edición de Secuencias/Presets (nuevamente, al estar el LED correspondiente encendido).

Naturalmente al estar en los modos Selección de Sonidos o Selección de Secuencias/ Presets los botones de ***Banco*** seleccionarán bancos de Sonidos y de Secuencias/ Presets respectivamente.

Botones de Pantalla

Los 10 botones más grandes ubicados directamente debajo de los botones de bancos se llaman botones de ***Pantalla*** . Estos se usan para seleccionar aspectos individuales dentro del banco seleccionado.

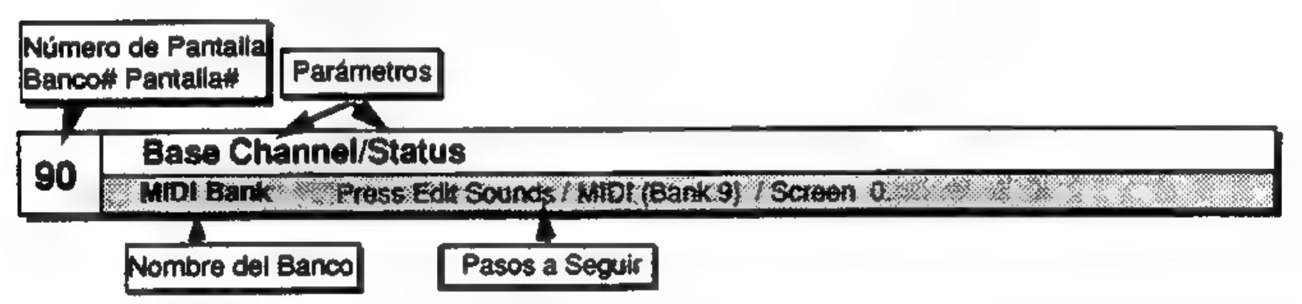
Nota: Hay otro modo de ver las pantallas individuales ubicadas dentro de un banco. Tras usar cualquiera de los botones de ***Banco*** para llamar un grupo de parámetros, sonidos o secuencias/presets, presionar sucesivamente este botón de Banco permitirá revisar todas las pantallas de ese banco. También, la primera pantalla de un banco puede seleccionarse manteniendo presionado el botón del banco más o menos de un segundo.

Cuando un botón de Pantalla llama una pantalla con múltiples parámetros, se puede presionar sucesivamente el botón para moverse dentro de estos parámetros. Los botones de Pantalla también tienen una función especial al mantenerlos presionados. Luego de un segundo, el primer parámetro de la pantalla quedará seleccionado.

Números de Pantalla

El SQ accede a los parámetros y comandos a través de *Pantallas*. Cada pantalla tiene un número de 2 dígitos que indica su ubicación . El primer dígito indica el Banco en el cual está ubicada la pantalla, el segundo se refiere a la Pantalla específica dentro del Banco. Estas ubicaciones de pantalla son llamadas con los botones de ***Banco*** y de ***Pantalla***.

Al describir parámetros o comandos en este manual, se usan ilustraciones con los números de las pantallas para expresar la ubicación del parámetro y como llegar allí. Por ejemplo:



Estas ilustraciones no sólo ayudan a dividir el manual en secciones fáciles de ubicar para cada pantalla, sino que también proporcionan cuatro informaciones importantes acerca del parámetro en cuestión, son las siguientes:

- **Número de Pantalla**. Este es el número de dos dígitos a la izquierda que indica la ubicación de los parámetros. En el caso de este ejemplo, el número de pantalla es 90.
- **Parámetros**. Esto proporciona el nombre del parámetro o parámetros según están listados en esta pantalla. Cuando una pantalla tiene más de un parámetro, éstos se dividen mediante un Slash (/).
- **Nombre del Banco**. Indica el banco en que está ubicada la pantalla. El nombre puede ser ubicado en las dos líneas de nombres de Bancos escritas sobre los botones de ***Bancos*** en el panel frontal del SQ.
- **Pasos a Seguir**. Esto le indica cómo llegar a la pantalla del parámetro. Si el LED ya está encendido, no es necesario presionar el botón de modo nuevamente.

Programación Paramétrica

El método usado para modificar o editar programas es llamado *Programación Paramétrica Guiada por Pantalla*, lo que puede sonar muy complicado, pero no debe preocuparse. Una vez que haya asimilado unos pocos conceptos básicos encontrará que operar el SQ es bastante simple, dadas sus muchas capacidades.

Probablemente Ud. ya haya encontrado algún tipo de programación paramétrica en otros sintetizadores. Esto significa que en vez de tener una perilla o cursor separado para cada función, Ud tiene sólo un ***Cursor de Entrada de Datos*** principal, y dos ***Botones de Flecha***, que ajustan el valor de cualquier parámetro seleccionado.

Este método tiene varias ventajas, la más obvia es que disminuye notoriamente la cantidad de componentes, perillas, interruptores, cursores, etc., necesarios para controlar una amplia variedad de funciones. (Si el SQ tuviera un control separado para cada función, tendría literalmente cientos de perillas.)

Pantallas

El ***Visor LCD de 32 caracteres*** hace posible mostrar información en *Pantallas*. Cada vez que Ud. presiona uno de los botones del panel frontal, está "sintonizando" la pantalla de esa función. Una vez que Ud. ha sintonizado la pantalla que le interesa, el visor le mostrará cuáles parámetros son controlados desde esa pantalla.

Parámetros Múltiples

Algunas de las pantallas del SQ contienen más de un parámetro editable. Cuando se muestra una pantalla con parámetros múltiples, existen dos métodos para moverse entre los parámetros:

- Los botones ***Flecha Izquierda/Derecha***. Estos botones recorren los parámetros mostrados en la pantalla seleccionada y luego continúan con la pantalla siguiente.
- Los botones ***Pantalla***. Presionando repetidamente un botón de Pantalla se desplaza a través de los parámetros relacionados con esa pantalla. Cuando un botón de pantalla se mantiene presionado por más de un segundo, el primer parámetro de la pantalla será seleccionado automáticamente.

Cambiando un Parámetro

Suponga que Ud. quiere ajustar la afinación maestra del SQ. Este es un parámetro de Sistema, de modo que Ud. necesita primero llegar al Banco de Sistema (System Bank). Este se ubica presionando el botón ***Edición de Secuencias/Presets***, seguido por el botón de ***Sistema*** (Banco 9), luego el botón de ***Pantalla 0***. El visor muestra la siguiente pantalla:



El parámetro de Afinación Maestra (Master Tune) aparece en el visor. El segmento de valor del visor destellará, mostrando que ha sido *seleccionado* y puede ser modificado.

El valor del parámetro actualmente seleccionado está siempre destellando.

Una vez que Ud. ha seleccionado un parámetro para ser modificado, use el ***Cursor de Entrada de Datos*** o los botones de ***Flecha Arriba/Abajo*** para ajustar su valor:

- Al mover el Cursor de Entrada de Datos se recorrerá el rango completo de valores disponibles. Si Ud. mueve el cursor lentamente se cambiará el parámetro en relación al valor actual. Al moverlo rápidamente el parámetro saltará al valor absoluto correspondiente a la posición del cursor.
- Al presionar los botones de ***Flecha Arriba/Abajo*** se aumentará o disminuirá el valor un paso a la vez. Si se mantiene continuamente presionado cualquiera de los botones, se podrán recorrer rápidamente los valores.

Nota: Hay un modo rápido de centrar o poner en cero el valor de un parámetro que tiene un valor central, como por ejemplo el de Afinación Maestra. Manteniendo presionado el botón de ***Flecha Abajo***, presione el de ***Flecha Arriba***, luego suelte rápidamente ambos botones. Esto automáticamente ajusta el parámetro a su valor central.

Si Ud. selecciona otra pantalla, cambia algún parámetro y luego retorna a la pantalla de afinación maestra, el último parámetro que Ud. seleccionó aún estará destellando. El SQ siempre recuerda cuál fue el último parámetro seleccionado en una pantalla.

Asegúrese que el parámetro que Ud. desea editar está seleccionado antes de mover el ***Cursor de Entrada de Datos*** y/o los botones de ***Flecha Arriba/Abajo***. Siempre hay un parámetro seleccionado en cualquier pantalla.

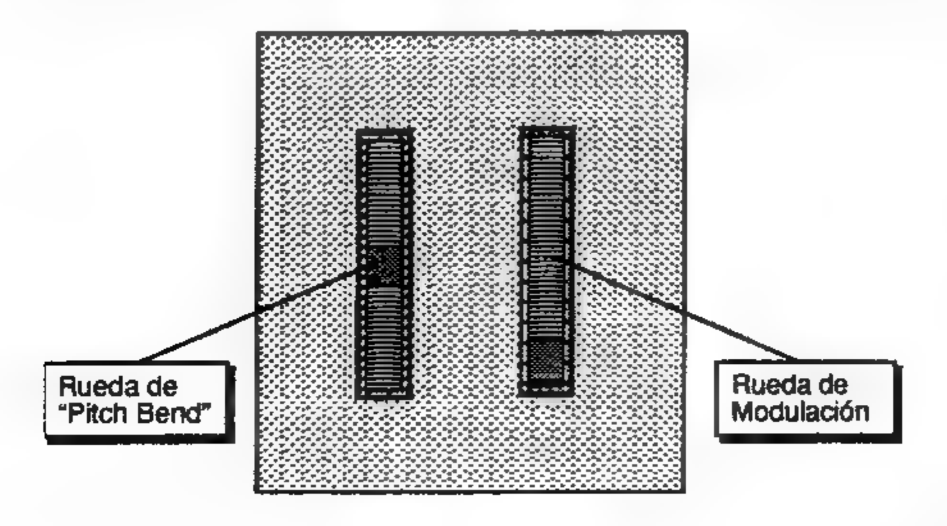
Memoria de Sonidos

Cada sonido del SQ es una estructura compleja que consiste de hasta 3 voces por tecla y una configuración de efectos programables. El SQ puede darle a Ud. acceso hasta 340 sonidos distintos para escoger en cualquier momento.

- INT (Internos) — 80 sonidos están almacenados en la memoria interna del SQ (RAM). Estos sonidos pueden ser sonidos estándares o sonidos de batería (ver secciones 6 y 7 para detalles).
- ROM — Otros 80 sonidos están permanentemente almacenados en la memoria ROM del SQ. Tal como los sonidos internos, los sonidos de la memoria ROM están en el SQ, pero no pueden ser reemplazados.
- Tarjeta A y B — 80 sonidos adicionales pueden ser almacenados en los Bancos A y B de una tarjeta de sonido que puede ser insertada en el agujero para la tarjeta que posee el SQ. Tal como los sonidos internos, los sonidos de la tarjeta pueden ser estándares o sonidos de batería.
- Bancos de Batería (Drum Banks). Los bancos de sonidos 8 y 9 contienen cada uno 10 configuraciones de baterías. Estas baterías están disponibles, ya sea que Ud. esté en los bancos de sonidos internos, ROM, o de la tarjeta. Las baterías en los bancos 8 y 9 también están permanentemente almacenadas en memoria ROM y no pueden ser modificadas o reemplazadas.

Controladores de Performance

El SQ posee un número de *controladores* de "performance" (interpretación) que son usados para modificar sonidos mientras Ud. toca y así obtener máxima expresibilidad. Dos de los controladores más importantes están ubicados a la izquierda del teclado:



- RUEDA de PITCH BEND. Esta rueda sube o baja el "pitch" (tono) de una nota. La rueda normalmente está centrada y no tiene efecto en el "pitch", al mover la rueda hacia arriba o hacia abajo hará que la nota suba o baje en la cantidad especificada en el parámetro "Global Bend" que está contenido en el Banco del Sistema.
- RUEDA de MODULACION. Quizás el uso más común de la Rueda de Modulación es para agregar vibratos, pero también puede ser asignada como modulador en cualquier lugar dentro de la arquitectura de voces del SQ y así alterar el "pitch", el brillo, el volumen y varios otros aspectos del sonido.

- PRESION DEL CANAL— (disponible sólo en el SQ-2 32 Voice) es un modulador que permite cambiar el sonido de distintos modos presionando más fuerte el teclado después de la presión inicial de las teclas. La Presión de Canal (presión monofónica, "Channel Pressure", "After-Touch") afecta a todas las notas que se estén tocando al ejercer presión en cualquiera de las teclas. Si, por ejemplo, toca un acorde de tres notas, al ejercer presión en cualquiera de las tres notas del acorde se modularán las tres notas.

Otro modulador que es posible usar para alterar el "pitch", timbre, efectos, además de otros parámetros que componen un sonido, o que puede ser asignado como pedal de volúmen es el pedal opcional CVP-1.

Accesorios del SQ

Los siguientes accesorios opcionales están disponibles en su distribuidor ENSONIQ :

- **Interruptor de Pedal SW-5/SW-10** - Este interruptor de pedal doble se puede usar para las funciones de "sustain", "sostenuto" o iniciar y detener el secuenciador.
- **Pedal CVP-1** — Este es un pedal que proporciona voltaje de control y puede ser asignado como modulador dentro de la sección de voces del SQ y también puede ser usado como pedal de volumen.
- **Tarjetas RAM MC 32** — Para almacenar sonidos y secuencias que Ud. haga o edite. Los sonidos y secuencias pueden ser almacenadas en las tarjetas MC 32 del mismo modo como se almacena en la memoria interna.
- **Tarjetas ROM serie SC** — Contienen 160 sonidos programados de fábrica. A diferencia de la MC-32, los sonidos en las tarjetas de la serie SC están almacenados permanentemente y no pueden ser reemplazados.
- **Tarjetas ROM serie ISC** - Estas tarjetas contienen 160 sonidos programados por líderes mundiales en el diseño de sonidos. A diferencia de las tarjetas MC-32, los sonidos de las tarjetas de la serie ISC están almacenados permanentemente y no pueden ser reemplazados.
- **Expansor del Secuenciador SQX-70** - Aumenta la capacidad del secuenciador del SQ hasta 58.000 notas. Consulte su servicio ENSONIQ autorizado para detalles de instalación.

¿Necesita más Ayuda?

Ya sea que Ud. sea un aspirante a programador en busca de información adicional acerca de teoría MIDI o de sintetizadores, o un diseñador de sonido profesional trabajando en aplicaciones avanzadas, Ud. puede desear información más detallada que está fuera del alcance de este manual. Los siguientes libros pueden ayudarle a aumentar su comprensión de la síntesis, MIDI y materias relacionadas. Estos, además de las numerosas revistas mensuales, pueden suplir su necesidad de información. A pesar de que nosotros no respaldamos ninguna de estas publicaciones ofrecemos esta lista parcial como fuente de información.

The Mix Bookshelf
Para informaciones y precios llamar al 1-800-233-9604
MIDI
MIDI FOR MUSICIANS, Craig Anderton
MUSIC THROUGH MIDI, Michael Boom
THE MIDI HOME STUDIO, Howard Massey
THE MIDI BOOK, Steve de Furia, Joe Scacciaferro
MIDI RESOURCE, Steve de Furia, Joe Scacciaferro
MIDI IMPLEMENTATION BOOK, Steve de Furia, Joe Scacciaferro
MIDI SYSTEMS & CONTROL, Francis Rumsey
USING MIDI, Helen Casabona, David Frederick
MIDI, THE INS, OUTS AND THRUS, Jeff Rona
MIDI: A COMPREHENSIVE STUDY, Joseph Rothstein
SYNTHESIZERS
GUITAR SYNTH & MIDI, Guitar Player Magazine
SECRETS OF ANALOG AND DIGITAL SYNTHESIS, Steve De Furia
SYNTHESIZER PERFORMANCE & REAL TIME TECHNIQUES, Jeff Pressing
SYNTHESIZER BASICS, Dean Friedman
MUSIC & TECHNOLOGY, H.P. Newquist
A SYNTHESIST'S GUIDE TO ACOUSTIC INSTRUMENTS, Howard Massey

Alexander Publishing
Para precios e información adicional llamar al 1-800-633-1123
MIDI
1989 - HOW MIDI WORKS, Dan Walker
MURPHY'S LAW MIDI BOOK, Jeff Burger
SEQUENCING
SEQUENCING AND ARRANGING Vol's 1-4, Joseph Wagner
SYNTHESIZERS
RECORDING, SYNCING & SYNTHS, Paul Godfield

Alfred Publishing Company
Para precios e información llamar al 1-818-891-5999
MIDI
ADVANCED MIDI APPLICATIONS, GPI
BASIC MIDI APPLICATIONS, GPI
WHAT IS MIDI?, GPI
SYNTHESIZERS
BEGINNING SYNTHESIZER, GPI
PLAYING SYNTHESIZERS, GPI
SYNTHESIZER PROGRAMMING, GPI

Hal Leonard Publishing
Para precios e información llamar al 1-414-774-3630
MIND OVER MIDI, GPI
SYNTHESIZER TECHNIQUE (REVISED), GPI

The Transoniq Hacker
Para precios y mayor información acerca de esta revista independiente para usuarios ENSONIQ llamar al 1-503-227-6848

Sección 3 — Control del Sistema

- Estos parámetros controlan funciones globales del instrumento.

Banco del Sistema

El banco del Sistema contiene varias pantallas. Estas pantallas le dan control sobre algunos de los parámetros generales del SQ. El ajuste de estos parámetros se mantendrá todo el tiempo, incluso al apagar el SQ.

Los controles del Sistema están ubicados en el Banco 9 del modo Edición de Secuencias. Presione el botón ***Edit Sequences/Presets*** para activar el Modo Edición de Secuencias. Ahora, presione el botón ***System*** (Banco 9). Ud. está ahora en el Banco del Sistema.

90	**Master Tune/Global Bend - Afinación Maestra/Variación Global de Pitch**
	System Bank Presione Edit Sequences / System (Bank 9) / Pantalla 0.



Master Tune – Afinación Maestra

Ajusta la afinación maestra del teclado hacia arriba y hacia abajo hasta en un semi tono. Un valor de + 00 ajustará el SQ en la afinación de concierto a = 440Hz.

Rango: - 90 a + 99 centésimos.

Global Bend – Variación de Pitch Global

Ajusta el rango de variación de "pitch" del sistema, esta es la máxima cantidad de variación que puede ser aplicada por la rueda de "pitch". Cada incremento representa un semitono.

Cuando la cantidad es seguida por una "H", solamente las notas que se mantengan presionadas serán afectadas. Notas mantenidas con el pedal de "sustain" permanecerán en su "pitch" original. Esta característica puede ser usada para crear variaciones de "pitch" (pitch bends) similares a la guitarra.

Rango: 0 a 12, 1H a 12H.

91	**Touch/Pedal - Sensibilidad/Pedal**
	System Bank Presione Edit Sequences / System (Bank 9) / Pantalla 1.

Touch – Sensibilidad

Este parámetro permite ajustar la respuesta a la velocidad del teclado para que corresponda a su técnica y estilo de tocar. Hay cuatro ajustes de velocidad: Suave (Soft), Medio (Medium), Firme (Firm) y Fuerte (Hard).

- Soft — Este ajuste es para alguien con un estilo suave. En este ajuste se requiere un mínimo de velocidad para alcanzar el máximo nivel en cualquier parámetro que esté controlado por la velocidad.

- Medium — Se requiere tocar un poco más fuerte para alcanzar los máximos niveles de velocidad.

- Firm — Estos ajustes representan un promedio normal de sensibilidad a la velocidad. Este ajuste debería ser correcto para el ejecutante con estilo normal.

- Hard — Este ajuste es para el ejecutante que gusta de tocar fuerte. Provee el máximo rango de sensibilidad a la velocidad.

Pedal

Determina si el pedal opcional CVP-1 actuará como pedal de volumen o modulador.

- Volumen # 7 — el pedal actuará como volumen del SQ.
- Mod # 4 — el pedal afectará todo lo que tenga seleccionado PEDAL como fuente de modulación. (El # 7 y # 4 se refieren al número del controlador asignado en la especificación MIDI. Ver la carta de Implementación MIDI en el Apéndice.)

92 FtswL/FtswR - Pedal Izquierdo/Pedal Derecho

System Bank Presione Edit Sequences / System (Bank 9) / Pantalla 2.

```
Ftswl=UNUSED
Ftswr=SUSTAIN
```

Ftsw L – Pedal Interruptor Izquierdo

Disponible sólo cuando el Pedal *opcional* doble SW-5/SW-10 es enchufado en el SQ, el ajuste de este parámetro controlará la función del pedal izquierdo.

- UNUSED (sin uso) — hace que el SQ ignore el pedal izquierdo.

Si Ud. está usando el pedal normal que viene con el SQ (SW-2), debe mantener este parámetro en UNUSED.

- SOSTENUTO — este parámetro hace actuar el pedal de modo similar al pedal "sostenuto" de un piano. Las teclas que estén presionadas al activar el pedal se mantendrán sonando hasta soltarlo, las teclas presionadas después no son afectadas.
- START/STOP (Inicio/Detención) — el pedal iniciará, parará o continuará el secuenciador, reproduciendo exactamente la acción del botón *Stop* del panel frontal.

Ftsw R – Pedal Derecho

Controla la función del pedal básico (SW-2), o cuando el Pedal *opcional* SW-5/SW-10 está conectado al SQ, los ajustes de este parámetro controlan la función del pedal derecho.

- SUSTAIN - al mantener este pedal presionado las notas se sostendrán después que las teclas se hayan soltado, de manera similar al pedal de sostenido en un piano.
- START/STOP - el pedal detendrá y continuará el secuenciador, reproduciendo exactamente las acciones del botón *Stop* del panel frontal.

93 MIDI TrkName/Voice Muting - Nombre de Pista MIDI/Silenciar Voces

System Bank Presione Edit Sequences / System (Bank 9) / Pantalla 3.

MIDI Trk Name – Nombre de la Pista MIDI

Este parámetro determina si las pistas del secuenciador y presets que tienen status MIDI mostrarán el nombre del sonido (como lo hacen en status LOCAL y BOTH) o mostrarán el número de canal MIDI (*MIDI-CHAN #) en vez del nombre del sonido.

- OFF (Desactivado) — Cuando el status de una pista se ajusta a MIDI o *EXT* en el Banco de Parámetros, todas las pantallas que normalmente mostrarían el nombre del sonido de la pista mostrarán ahora el número del canal MIDI (*MIDI-CHAN #) en lugar del nombre. Esto es útil al usar el SQ como controlador MIDI, o al secuenciar aparatos externos, ya que muestra a Ud. rápidamente cuáles pistas están tocando sólo vía MIDI y en qué canales.
- ON (Activado) — el nombre del sonido de la pista aparecerá siempre en las pantallas de Pista y en la pantalla de parámetros de "performance" (en modo preset) independiente del status de la pista.

Voice Muting – Silenciando Voces

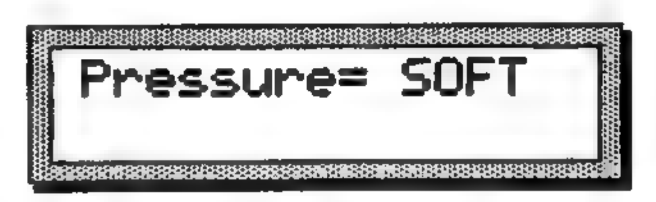
Este parámetro controla si todas las voces que estén sonando se silenciarán al seleccionar un nuevo sonido. Esto permite editar discontinuidades o silencios momentáneos mientras se carga el efecto del nuevo sonido, pero a costa de no poder sostener una nota de un sonido mientras se selecciona el siguiente.

- ON (Activado) - Cada vez que Ud. seleccione un nuevo sonido, todas las voces que puedan estar sonando con el sonido anterior serán silenciadas.
- OFF (Desactivado) - Al seleccionar un nuevo sonido, las voces que están sonando del sonido previo continuarán sonando mientras se mantengan las teclas presionadas. Las voces del sonido anterior sonarán a través del efecto del nuevo sonido, por lo que pueden sonar un tanto diferente, dependiendo de cuán distinto sea el nuevo efecto.

94 Pressure Threshold - Umbral de Presión (sólo para SQ–2 32 Voice)

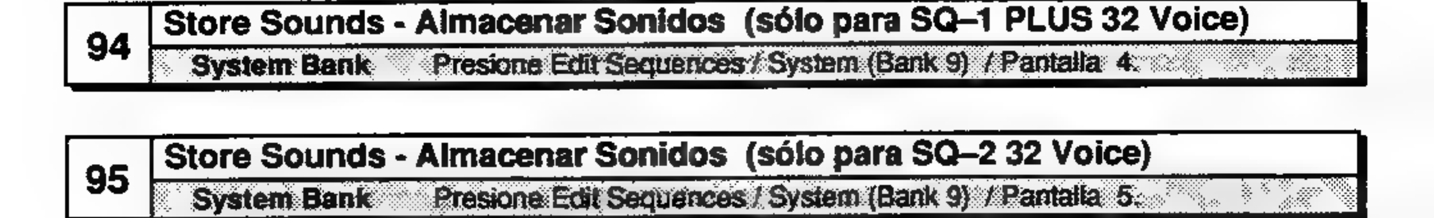
System Bank Presione Edit Sequences / System (Bank 9) / Pantalla 4

El SQ-2 32 Voice tiene un parámetro de umbral de presión.



Este parámetro permite ajustar la presión del teclado a su técnica y estilo de interpretación. Hay cuatro ajustes: SOFT (SUAVE), MED (MEDIO), FIRM (FIRME), HARD (FUERTE). El umbral se puede variar entre SOFT (requiere una fuerza mínima para activar la presión) y HARD (requiere una máxima fuerza para activar la presión).

- SOFT — Este ajuste es para alguien con un estilo suave. En este ajuste se requiere un mínimo de presión para alcanzar el máximo nivel en cualquier parámetro que esté controlado por la presión.
- MED — Se requiere tocar un poco más fuerte para alcanzar los máximos niveles de presión.
- FIRM — Estos ajustes representan un promedio normal de sensibilidad a la presión. Este ajuste debería ser correcto para el ejecutante con estilo normal.
- HARD — Este ajuste es para el ejecutante que gusta de tocar fuerte. Provee el máximo rango de sensibilidad a la presión.



94 **Store Sounds - Almacenar Sonidos (sólo para SQ–1 PLUS 32 Voice)**
System Bank Presione Edit Sequences / System (Bank 9) / Pantalla 4.

95 **Store Sounds - Almacenar Sonidos (sólo para SQ–2 32 Voice)**
System Bank Presione Edit Sequences / System (Bank 9) / Pantalla 5.

Este parámetro se usa para almacenar sonidos en tarjeta o vía Sistemas Exclusivos MIDI. Ver *Sección 12 - Funciones de Almacenamiento*, para mayores detalles.

95 **Store Sequences - Almacenar Secuencias (sólo para SQ–1 PLUS 32 Voice)**
System Bank Presione Edit Sequences / System (Bank 9) / Pantalla 5.

96 **Store Sequences - Almacenar Secuencias (sólo para SQ–2 32 Voice)**
System Bank Presione Edit Sequences / System (Bank 9) / Pantalla 6.

Este parámetro se usa para almacenar secuencias en tarjetas de memoria o vía Sistemas Exclusivos MIDI. Ver la *Sección 12 - Funciones de Almacenamiento*, para más detalles.

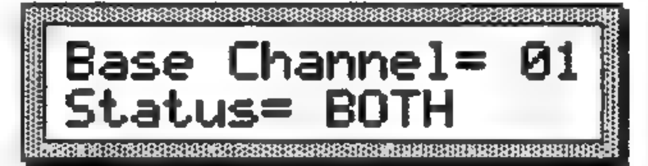
MIDI Bank – Banco MIDI

- Ajusta los parámetros MIDI del Sistema, tales como el Modo y número de canal MIDI.
- Controla que tipo de mensajes MIDI serán recibidos y transmitidos.

Pocas innovaciones tecnológicas en los últimos años han tenido el impacto en el modo de hacer música que ha tenido el desarrollo del MIDI. Ya sea que Ud. esté simplemente conectando dos teclados, tocando un sintetizador desde un controlador de guitarra, o activando un rack de "samplers" desde un controlador de percusión, MIDI hace que todo sea posible. La evolución del MIDI ha facilitado la unión de tecnologías existentes y ha inspirado la creación de nuevas tecnologías. ENSONIQ siempre ha sido uno de los líderes de la industria en el desarrollo del MIDI y el SQ contiene los últimos avances en cuanto a secuenciadores, teclados controladores y a la generación de sonidos multitimbrales.

Los controles MIDI están ubicados en el banco 9 del Modo Edición de Sonidos. Presione el botón ***Edit Sounds*** para activar el modo Edición de Sonido. El LED Edit Sounds se encenderá. Ahora, presione el botón ***MIDI*** (Banco 9). Ud. está ahora en el Banco MIDI.

90	**Base Channel/Status - Canal Base/Status**
	System Bank Presione Edit Sequences / System (Bank 9) / Pantalla 0.



Base Channel – Canal Base

Selecciona el Canal Base en el que el SQ transmitirá y recibirá mensajes MIDI. El canal base es usado para transmitir y recibir información MIDI mientras el SQ está en el modo Selección de Sonido. Al trabajar dentro de una secuencia o preset, el SQ automáticamente transmite y recibe información MIDI en los canales individuales de las pistas. Los mensajes de Sistemas Exclusivos siempre son enviados y recibidos en el canal base.

Rango : 01 al 16.

Cualquiera de los 16 canales MIDI puede ser seleccionado como el canal base del SQ. El efecto de ajuste del canal base varía dependiendo del Modo MIDI y si la información es transmitida o recibida.

Recepción — En modo Poly, información de teclado, controladores y cambios de programa, son sólo reconocidos si son recibidos en el canal base. En el Modo Mono A, los cambios de programa son recibidos solamente en el canal base. El Canal Base también es usado en ambos modos Mono, como el primer canal del rango de 8 canales.

Transmisión El SQ tiene un esquema de transmisión MIDI fijo, dependiendo en que modo se encuentre. En el modo Selección de Sonidos, el SQ siempre transmite en el canal base. En el Modo Secuenciador, el SQ siempre transmitirá en el canal individual de la pista.

MIDI Status – Status MIDI

Esta pantalla determina el status MIDI del canal base. Los 4 posibles ajustes son :

- BOTH — Ambos. El teclado, controladores, etc. tocarán sonidos internos y también serán enviados vía MIDI en el canal MIDI seleccionado. La información MIDI ingresando al SQ tocará las voces internas.
- LOCAL — El canal base solamente tocará voces internas y no enviará ninguna información MIDI hacia afuera. La información MIDI ingresando al SQ tocará voces internas.
- MIDI — Información de teclado y controladores será enviada vía MIDI. La información *MIDI* ingresando al SQ *tocará* voces internas. Esto es comparable al Modo Local Off en algunos teclados. Use este status cuando Ud. desee tocar aparatos MIDI externos.
- *EXT* — Esto es igual a MIDI excepto que la información MIDI que llegue al SQ *no tocará* voces internas. Esto es útil al usar el SQ como controlador con un secuenciador externo y otros módulos de sonidos MIDI.

91	**Base Channel Pressure - Presión del Canal Base**
	MIDI Bank Presione Edit Sequences / System (Bank 9) / Pantalla 0.

Base Cannel Pressure – Presión del Canal Base

Determina que tipo de presión recibirá el SQ en su canal base vía MIDI.

- NONE (Ninguno) – El SQ no recibirá comandos de presión.
- KEY– El SQ recibirá presión polifónica. Este tipo de presión especial que permite control individual de presión en cada tecla, se encuentra en varios teclados ENSONIQ como el EPS, EPS 16 PLUS, SD-1, SD-1 32 Voice, SQ-80, VFX, y VFXSD.
- CHANNEL- El SQ recibirá presión de Canal. Este es el más común de los tipos de presión. La presión de Canal afectará el teclado entero cuando se ejerza presión en cualquier tecla.

92 MIDI Mode/XCtrl - Modo MIDI/Controlador Externo

System Bank Presione Edit Sounds / MIDI (Bank 9) / Pantalla 2.

Modo MIDI – Modo de Entrada MIDI

Este parámetro determina de qué modo el SQ recibirá la información MIDI. El Modo MIDI no tiene efecto en el tipo de información MIDI enviada.

Hay cinco Modos MIDI implementados en el SQ:

- OMNI — En este modo el SQ recibirá en cualquiera de los 16 canales MIDI. Este modo es útil cuando Ud. está usando sólo unos pocos instrumentos y no está preocupado del ajuste de canales distintos para cada instrumento.
- POLY — En este modo el SQ recibirá solamente en el Canal Base MIDI. La información proveniente de otros canales será ignorada.
- MULTI — El modo MULTI, una innovación ENSONIQ, es la clave para desarrollar el potencial del SQ como receptor multitimbral de un secuenciador MIDI externo. En modo MULTI, las 8 pistas de la secuencia o canción seleccionada pueden recibir información MIDI independiente y polifónica hasta en 8 canales MIDI distintos. Ud. puede crear fácilmente configuraciones de secuencias tipo "plantillas" para ser usadas recibiendo información multi-canal. Ver Sección 8 - Presets para detalles.

Se deben seleccionar distintos canales MIDI para cada una de las pistas en las que Ud. desee recibir. Esto puede ser llevado a cabo en la pantalla de canales MIDI (MIDI Channel). (Ver Sección 8, Presets, para mayor información.)

En Modo MULTI, independiente de que sonido esté seleccionado en el panel frontal, los sonidos que Ud. escuche dependerán completamente del (o los) canales MIDI en que la información sea recibida.

Modo Mono

El Modo Mono es particularmente útil para tocar el SQ desde un controlador tipo guitarra, o cualquier otra aplicación donde sea deseable tener hasta ocho canales monofónicos independientes.

El SQ ofrece dos tipos de operación Mono. En ambos tipos el SQ recibirá monofónicamente en ocho canales MIDI consecutivos partiendo desde el canal Base (el canal base hasta el canal base + 7). La diferencia tiene que ver con las rutas que sigan estos canales MIDI dentro del SQ.

- MONO A — Este es otro desarrollo ENSONIQ para facilitar el uso de controladores multicanales, como las guitarras MIDI. Todas las notas y los controladores recibidos tocarán los programas seleccionados para la nota que se esté tocando, tal como si la nota fuese tocada desde el teclado. Ud. tiene la ventaja de tener pistas múltiples, las que responderán independientemente a los controladores recibidos en los distintos canales y a la vez no tiene que ajustar los programas para cada pista separadamente.
- MONO B — Este es un tipo más convencional de Modo Mono. Permite acondicionar cada pista de la secuencia o canción seleccionada como un sintetizador monofónico. Cada pista puede tener un programa distinto asignado. Este es el único modo de tener un sonido distinto en cada cuerda al usar una guitarra MIDI.

Controladores Globales en el Modo MONO

Los controladores globales son controladores enviados en un canal y que afectan todos los otros canales simultáneamente. Pueden ayudar a reducir el número de eventos MIDI necesarios para conseguir efectos particulares y por lo tanto reducir las demoras asociadas algunas veces con la sobrecarga MIDI. Algunas guitarras MIDI pueden transmitir controladores globales y el SQ por lo tanto puede responder a ellos.

En el Modo MONO (A o B) el canal base menos 1 se convierte en el Canal MIDI para controladores globales (pitch bend, presión, etc.). Por ejemplo si el canal base es 3, todos los controladores recibidos en el canal 2 serán interpretados como controladores globales y afectarán *todas* las voces que estén siendo ejecutadas. Si el canal es 1, el canal 16 se convierte en el canal para los controladores globales. Cada pista también responderá independientemente a los controladores enviados en su propio canal. Por ejemplo, cada cuerda en una guitarra MIDI puede enviar información de "pitch bend" independientemente, mientras que el controlador de "palanca" de la guitarra puede ser enviado en el canal global para afectar todas las voces.

Xctrl – Controlador Externo

Para asignar controladores MIDI externos al SQ seleccione Xctrl.

Rango: 01 a 95.

La mayoría de los controladores en un sintetizador, la rueda de modulación por ejemplo, tienen un número de controlador MIDI que puede ser asignado a este parámetro. Al hacerlo cualquier controlador externo quedará disponible como modulador de cualquiera de sus programas.

Una de las fuentes de modulación que pueden ser seleccionadas en la sección de programación es XCTRL. El valor del parámetro "XCtrl" es un número de controlador MIDI, que puede ir de 01 al 95. Cuando el SQ recibe mensajes de Controlador MIDI correspondientes a este número de controlador, éstos serán canalizados a *todos* los parámetros que hayan sido programados con XCTRL como fuente de modulación. Suponga, por ejemplo, que Ud. está tocando el SQ desde un teclado que tiene un controlador bucal (o desea usar el controlador bucal como modulador cuando esté tocando el SQ). Ud. puede ajustar un programa en el SQ en el cual la frecuencia de corte del filtro sea modulado por el XCTRL. Si luego ajusta "Xctrl= 02", el controlador bucal será capaz ahora de modular el filtro, o lo que sea que haya sido asignado con XCTRL como fuente de modulación, en el programa que Ud. hizo.

Los siguientes números de controladores han sido acordados como estándar MIDI:

Número	Controlador	Número	Controlador
1	Rueda de modulación	66	Pedal sostenuto
2	Controlador bucal	70	Selección de "patches"
4	Controlador de pedal	92	Intensidad de trémolos
7	Volumen	93	Intensidad de chorus
6	Cursor de entrada de datos	94	Celeste
64	Pedal de "Sustain"	95	Phaser (desfasador)

Aunque el rango de este control es de 01 a 95, la mayoría de los valores que no aparecen arriba no tienen una función (aprobada aún). Estas numeraciones están para acomodar futuros estándares MIDI.

93	Controllers/Prog Change - Controladores/Cambio de Programa
	MIDI Bank Presione Edit Sequences / System (Bank 9) / Pantalla 3.

```
Controllers=OFF
ProgChange =OFF
```

Controllers – Controladores

Este interruptor controla si el SQ enviará y recibirá controladores MIDI, "pitch bend", rueda de modulación, presión, volumen, pedal de "sustain", etc.

ProgChange – Cambio de Programa

Este interruptor controla el modo en que el SQ maneja los mensajes de cambio de programa MIDI .

- OFF - El SQ no transmitirá ni recibirá cambios de programa MIDI.
- ON - El SQ transmitirá y recibirá cambios de programa MIDI.

Importante: Los cambios de programa están numerados y son mostrados desde 01 al 128 en el SQ, aunque de acuerdo a la especificación MIDI estos son invisiblemente transmitidos y recibidos del 000 al 127.
(Refiérase a la Sección Presets y Nociones Básicas del Secuenciador para mayor información en cuanto al manejo de los cambios de programa).

Recepción de Cambios de Programa

La manera en el que el SQ recibe cambios de programa es un poco más compleja que en otros sistemas debido a que el gran número de sonidos que están disponibles para ser seleccionados vía MIDI es *mayor* que el número de cambios de programa disponibles en el estándar MIDI. Para resolver este problema, el SQ usa los últimos cuatro números de cambios de programa (124 a 127) para controlar la interpretación de cambios de programas subsiguientes. (nuevamente, estos números de cambios de programa reflejan el *número de cambio de programa real*, tal como está definido en la especificación MIDI). La siguiente lista muestra el efecto de estos cuatro cambios especiales de programa:

Después de los Cambios de Programa:	*Los Cambios de Programas siguientes seleccionarán:*
124	000.. 079 Sonidos Internos.
125	000.. 079 Memoria ROM
126	000.. 079 Tarjeta lado A (CARD A)
127	000.. 079 Tarjeta lado B (CARD B)

Estos cambios de programas especiales de "control" necesitan ser enviados sólo una vez. Todos los cambios de programa siguientes serán manejados de acuerdo al rango que fue establecido por el último de estos cambios especiales recibidos.

Nota: Los cambios de programas 080 al 099 *siempre* seleccionarán los sonidos de Batería.

Seleccionando una Nueva Secuencia o Efecto de Canción Vía MIDI

Hay otro cambio de programa especial, reconocido solamente en el Modo MULTI, que se usa para seleccionar un sonido *junto* a su efecto para una de las 8 pistas del secuenciador. Cuando el cambio de programa Nº 123 es recibido en un canal asignado a una pista del secuenciador, el siguiente cambio de programa recibido en esa pista seleccionará un sonido nuevo y también instalará el efecto correspondiente a ese sonido en la secuencia o canción. Este es el único modo de cambiar el efecto de una secuencia o canción aparte de la edición manual o la selección de una nueva secuencia. Esto puede ser útil al controlar el SQ desde un secuenciador externo.

Este cambio de programa especial 123 no cambia el modo en que los otros cambios de programas son recibidos, incluyendo los mensajes especiales. Si el sonido que Ud. desea seleccionar también necesita de un cambio de programa de control especial, entonces envía el mensaje de control inmediatamente después del 123 seguido del número de programa que Ud. desea seleccionar.

Recuerde: Todos los cambios de programa del SQ están referidos y mostrados desde el 001 al 128, pero los códigos transmitidos efectivamente y recibidos vía MIDI son los mismos números menos 1 (000 al 127).

94	System Excl/Song Select - Sistema Exclusivo/Selección de Canción
	MIDI Bank — Presione Edit Sequences / System (Bank 9) / Pantalla 4

System Excl – Sistemas Exclusivos

Este interruptor determina si el SQ está habilitado para recibir un mensaje de Sistemas Exclusivos MIDI. Cuando System Excl= OFF, el SQ no recibirá mensajes de Sistemas Exclusivos MIDI. Los mensajes de sistemas exclusivos que sean enviados desde las pantallas de almacenamiento pueden ser siempre transmitidos independiente del ajuste de este interruptor. (Ver Apéndice para mayor información acerca de la implementación de Sistemas Exclusivos).

Song Select – Selección de Canción

Esto determina si el SQ recibirá mensajes de Selección de Canción MIDI. Cuando Song Select = OFF, el SQ ignorará mensajes de selección de canción. Cuando Song Select = ON, los mensajes de selección de canción seleccionarán la ubicación correspondiente en el secuenciador del SQ.

Números de selección de canción MIDI del 00 al 29 seleccionarán en el SQ las posiciones de canción # 70 al 99.
Del mismo modo, al seleccionar las posiciones de canciones # 70 al 99 hará que el SQ envíe números de Selección de Canción MIDI desde el 00 al 29.

95	MIDI Loop - Loop MIDI	
	MIDI Bank	Presione Edit Sequences / System (Bank 9) / Pantalla 5

Loop MIDI

Esto determina si el SQ procesará la información MIDI ingresando como información MIDI Standard o información que proviene desde la salida MIDI Out del SQ (looped).

Al usar el SQ como teclado controlador central (o con un secuenciador basado en un computador externo), Ud. puede encontrar situaciones donde es necesario configurar su sistema MIDI con un "Loop" MIDI. Si en su instalación MIDI Ud. advierte que el flujo MIDI partiendo desde la salida MIDI Out del SQ es ingresado nuevamente después de pasar por otros instrumentos a la entrada MIDI In del SQ, Ud. está en presencia de un "Loop" MIDI. Al usar el SQ de este modo, es posible que algunos comandos MIDI que emite el SQ reingresen al SQ a través de su entrada MIDI In y hagan que éste se comporte irregularmente (por ejemplo información de volumen MIDI puede ser afectada por el Loop y hacer que el volumen de la pista baje a 0). El parámetro MIDI Loop le permite a Ud. usar el SQ en estas situaciones sin encontrar dificultades.

- OFF — el SQ recibe información MIDI de modo normal. Este es el ajuste inicial.
- ON — el SQ filtra la información que ingresa, ignorando los comandos que podrían causar dificultades.

Ajuste este parámetro en "ON" cada vez que use el SQ dentro de un Loop MIDI.

Sección 4 — Efectos

Entendiendo los Efectos del SQ

El SQ tiene un poderoso procesador interno de señal (ESP), el que puede producir una variedad de efectos. Más importante aún, sus funciones no están allegadas sino que están integradas al resto del sintetizador. El esquema flexible de canalización por buses de los efectos y el extensivo control de tiempo real que se tiene sobre ellos, le dan al SQ su capacidad sin precedentes de efectos *dinámicos*.

El SQ está equipado con un sistema avanzado de procesamiento de señal digital, basado en el "chip" procesador de señal de ENSONIQ(ESP). El ESP está diseñado específicamente para el procesamiento digital de la señal de audio y ha sido integrado en el SQ con una versión de tercera generación del Chip Oscilador Digital (DOC III) y un convertidor externo de señal digital a señal análoga de 16 bits, el que proporciona una señal de salida de muy alta calidad.

El procesamiento digital de efectos, ha sido diseñado para complementar las características avanzadas de interpretación (performance) que posee el SQ, muchos de los efectos pueden tener parámetros específicos modulados por varios controles de interpretación, como la rueda de modulación, el control de Timbre y otros.

Los efectos son totalmente programables y pueden ser configurados para aplicaciones específicas. Los efectos son almacenados generalmente como parte de un sonido, aunque cada Preset/Secuencia y Canción pueden tener también su propio efecto independiente. Cada uno de estos tipos de efectos es tratado de manera diferente y serán descritos individualmente más adelante en esta sección.

Efectos de Sonidos

Cada sonido en el SQ contiene un efecto y un juego completo de parámetros que determinan cómo sonará el efecto. El efecto está presente aún si ninguna de las voces en el sonido es direccionada a través del efecto (ejemplo, todas las voces "ruteadas" a través del Bus DRY - ver Sección del Banco de Salida). Cada vez que Ud. guarde o escriba un sonido en la memoria, los valores de los parámetros del efecto son guardados con el sonido.

El efecto de sonido se muestra y se edita presionando el botón ***Effect*** (Banco 8) en el modo ***Edición de Sonidos.*** Los parámetros que corresponden a cada efecto son descritos en la parte Parámetros de Efectos de esta sección.

Efecto del Secuenciador/Canción

Cada preset/secuencia y canción contiene un efecto con sus correspondientes parámetros. Este efecto está presente aún si ninguna de las pistas en la secuencia ha sido direccionada a través del efecto (ejemplo, todas las voces dirigidas a través del Bus DRY - Ver Sección Efectos de Performance). Este efecto se aplica a todas las pistas de la secuencia (o a las voces de sus sonidos), que son dirigidas por cualquiera de los buses de destino de los efectos.

El efecto se memoriza con cada preset/secuencia o canción. Permanecerá igual hasta que una nueva canción, secuencia o preset sea seleccionada, a menos que sea específicamente editado. Un mensaje especial de cambio de programa puede ser usado para cargar nuevos efectos en una secuencia via MIDI en Modo MULTI (ver la descripción del Banco MIDI de cambios especiales de programa en la sección Control del Sistema).

El efecto asignado al secuenciador es mostrado y editado al presionar el botón ***Effect*** (Banco 8) cuando el SQ esta en Modo ***Edición de Secuencia.***

Programando los Efectos

Los efectos del SQ son altamente programables. Hay varios parámetros de efectos por cada tipo de efecto. La primera pantalla contiene el selector de efectos. El selector de efectos es un tanto diferente de todos los otros parámetros, en el sentido de que controla el modo que serán configuradas y mostradas todas las otras pantallas de efectos. Cuando este parámetro es cambiado, un nuevo "preset" de efectos es seleccionado y esto hace que sucedan varias cosas importantes.

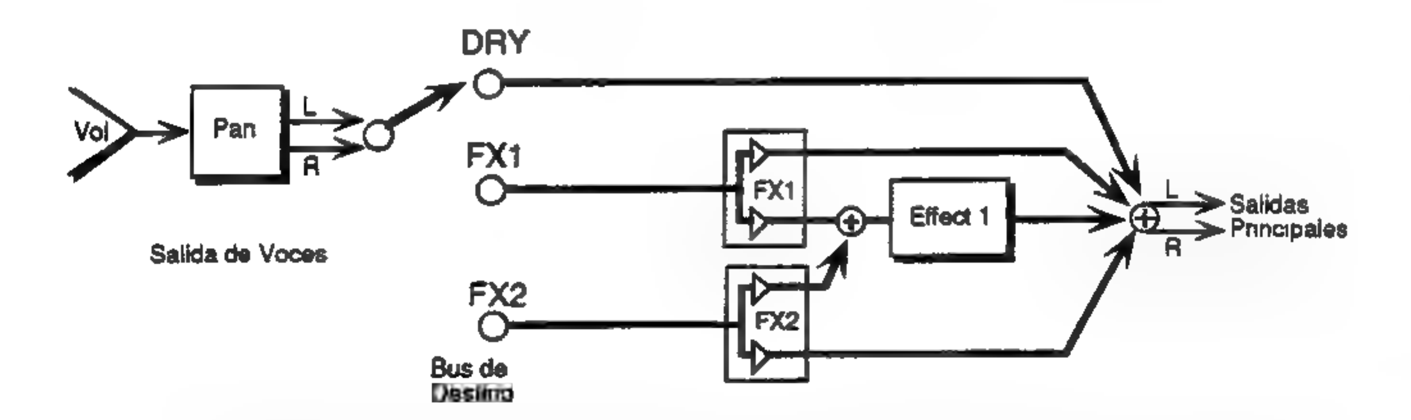
Al seleccionar un nuevo "preset" de efecto:
- Un nuevo preset de efectos es cargado, causando una breve pausa en la salida de audio.
- Las pantallas de parámetros de los efectos son redefinidas específicamente para el efecto.
- Los valores de los parámetros del efecto son ajustados a sus valores iniciales.

Nota: Al editar el selector de efectos, es posible cambiar rápidamente el nuevo tipo de efecto y evitar la pequeña demora causada por las acciones descritas arriba. Pase rápidamente sobre los tipos, entre el tipo anterior y el nuevo, luego haga una pausa. El nuevo efecto será "llamado" sólo después que termine de cambiar de tipos.

Los Buses de Efectos

La salida de cada voz es asignada en el SQ a un "bus" estéreo. Un bus, tal como el bus de una consola de mezclas, mezcla todas las voces asignadas a ese bus en un sólo par estéreo. De los tres buses del SQ, dos son de entrada al procesador de efectos (FX 1 y FX2) y el otro pasa directamente a la etapa de salida Principal, evitando todo procesamiento de efectos (DRY). La asignación al Bus de Destino se hace en el banco de Salida. Los valores de las voces del sonido de cada preset y pista del secuenciador pueden ser reajustados en el banco de Parámetros.

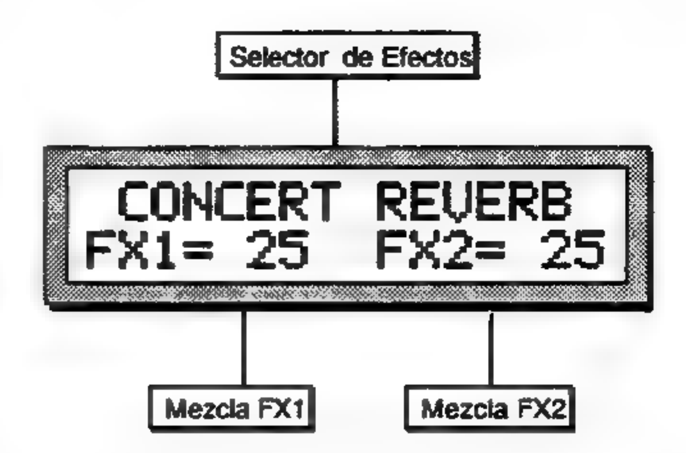
Efecto de una Función



La ilustración arriba muestra los buses de efectos y la mezcla de salida. Cada voz es asignada a uno de los tres buses estéreo, los que van a través o alrededor del procesador de efectos. Las lineas gruesas son rutas estéreo.

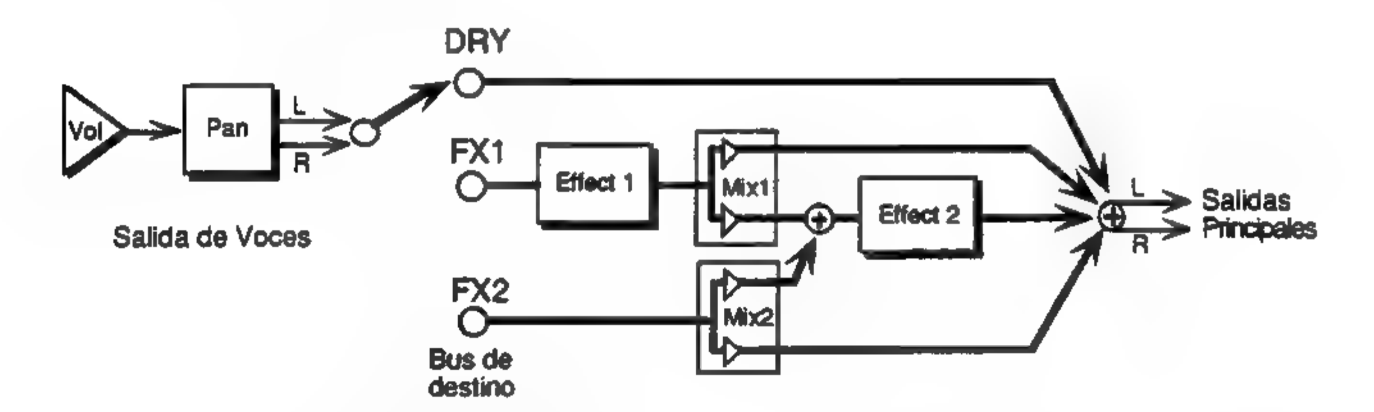
Mezcla de Efectos

Todos los efectos tienen controles de mezcla separados en los buses FX1 y FX2. Estos están en la línea inferior de la pantalla de Selección de Efectos, esto es, la primera pantalla (Screen 0) del Banco de Efectos (Banco 8). La pantalla es más o menos así:



Cuando un efecto con una sola función de procesamiento (como reverberación solamente) es seleccionado, ambos buses FX1 y FX2 son dirigidos a este efecto. Al usar efectos duales o múltiples, FX1 generalmente dirigirá la señal a través de ambos o de todos los efectos, con FX2 dirigido sólo a través del segundo efecto.

Efectos de Función Múltiple



Cuando el efecto seleccionado es un *efecto combinado* que tiene más de una función de procesamiento de señal (como reverb y chorus), el bus FX1 suministra señal al efecto 1, y el bus FX2 suministra señal al efecto 2. El control de mezcla FX2 ajusta la cantidad del Efecto 2 (usualmente reverberación) para las voces asignadas a ese bus. La mezcla de FX1 controla la cantidad de señal que es enviada desde la salida del Efecto 1 al Efecto 2, versus, directo a la salida. Ajustando este control a sus extremos, Ud. puede acomodar los dos efectos para que éstos estén en serie o en paralelo. (Para algunos efectos múltiples, hay una mezcla separada de señal con y sin efecto (Dry/Wet) a la salida del Efecto 1).

Seleccionando Efectos

El primer parámetro del Banco de Efectos es el selector de efectos. Al cambiar este parámetro un nuevo efecto será seleccionado, lo que a su vez cambia los tipos de parámetros que quedarán a disposición en el resto de las pantallas. La selección de un nuevo preset de efectos automáticamente ajustará todos los parámetros de efectos a los valores iniciales del nuevo efecto. Los efectos disponibles son:

CONCERT REVERB	Reverberación de sala de conciertos.
HALL REVERB	Reflecciones de sala, de izquierda a derecha, transversales.
ROOM.REVERB	Simula la reverberación de una sala pequeña.
WARM CHAMBER	Reverberación de cámara con resonancia característica.
8-VOICE CHORUS	Coro de ocho voces de modulación compleja.
CHORUS+REVERB	Coro de 4 voces combinado con reverberación.
FLANGER+REVERB.1	Flanger combinado con reverberación.
FLANGER+REVERB.2	(Variación del anterior).
PHASE SHIFTER	Desfasador estéreo con razón e intensidad controlable.
PHASER+REVERB	Desfasador combinado con reverberación.
ROTORY SPKR+VERB	Simulador de parlante rotatorio más reverberación.
DIST+CHORUS+VERB	Coro(Chorus) con distorsión y reverberación.
CMPRSS+DIST+VERB	Compresión, distorsión y reverberación. Ideal para simular guitarras eléctricas acoplando con amplificador (Feedback).

Sonidos y Presets

La configuración completa de efectos, incluyendo los valores de todos los parámetros, es guardada junto a los sonidos en la memoria del SQ. También es guardada con cada preset /secuencia o canción.. El SQ trata de ser "inteligente" al conectar o desconectar efectos, debido a que se produce un silencio, por un instante, cuando se produce el cambio de efectos.

¿Cuando se cargan nuevos efectos en el ESP?

- Al seleccionar un sonido desde una de las pantallas de bancos de sonidos, el efecto guardado junto con ese sonido será cargado en el ESP, así Ud. escuchará el sonido con su efecto.

- Al seleccionar o apilar sonidos o pistas, desde un preset/secuencia o canción, el efecto *no* es cambiado.

- Al cambiar sonido en una pista en el modo Reemplazo de Sonido (con el LED ***Edit Sequences*** intermitente), el efecto *no* será cambiado.

- Al seleccionar un preset/secuencia o canción, el efecto guardado en esa canción o secuencia será cargado en el ESP.

Cada vez que un nuevo efecto sea cargado en el ESP, la salida de audio enmudecerá brevemente, permitiendo así que las instrucciones que crean el nuevo efecto sean cargadas en el ESP. Si un nuevo efecto difiere del anterior solamente por alguna variación en los valores de sus parámetros, entonces esta pausa puede no ocurrir.

Hay algunas reglas que el SQ sigue al decidir cuando cambiar sonidos de efectos:

1. Al seleccionar un nuevo sonido, el SQ cambia al efecto de ese sonido.
2. Al seleccionar una nueva canción o preset/secuencia, el SQ cambia al efecto de la canción o preset/secuencia.
3. Cada vez que pase del modo Sonidos al modo Secuenciador, presionando el botón ***Select Sequences*** o ***Edit Sequences***, se carga el efecto de la secuencia. Lo mismo sucede al ir del modo Secuenciador al modo Sonidos, presionando el botón ***Select Sounds*** o ***Edit Sounds***. .
4. Al traer un sonido a un preset/secuencia ya hecho o a una pista del secuenciador, usando el modo de reemplazo de Sonido (Replace Sound), el SQ no cambiará de efecto.
5. Al guardar un sonido o un preset/secuencia, se memorizará el efecto en uso.
6. Al recibir un mensaje especial de cambio de programa MIDI(#123) en el modo MULTI, al recibir el siguiente mensaje de cambio de programa MIDI, el secuenciador será cargado con el efecto del sonido.

Control en Performance de los Efectos en modo Preset/Secuenciador

Cuando el SQ está en modo Preset/Secuenciador, el efecto del preset, canción o secuencia se edita presionando el botón ***Effect*** (Banco 8).

El botón ***Effect*** llama el banco de Efectos. Ud. puede usar entonces los botones de ***Pantalla*** para seleccionar los distintos parámetros dentro del banco.

Normalmente, las distintas voces de una secuencia son asignadas a los tres distintos buses de efectos, tal como se disponga en el banco de Salida (Output Bank).

Existen las siguientes posibilidades:

- -DRY- Obliga a todas las voces a través del bus DRY, este bus evita el procesamiento de efectos.
- -FX1- Obliga a las voces que salen del bus FX2 a ingresar al FX1; los buses FX1 y DRY permanecen iguales.
- -FX2- Obliga a las voces que salen del bus FX1 a ingresar al FX2; los buses FX2 y DRY permanecen iguales.
- VOICE Usa la dirección normal de voces.
- CNTRL Usa la dirección normal de voces y también direcciona información de controladores al efecto. Esta es el ajuste inicial en una pista después de seleccionar un sonido primario.

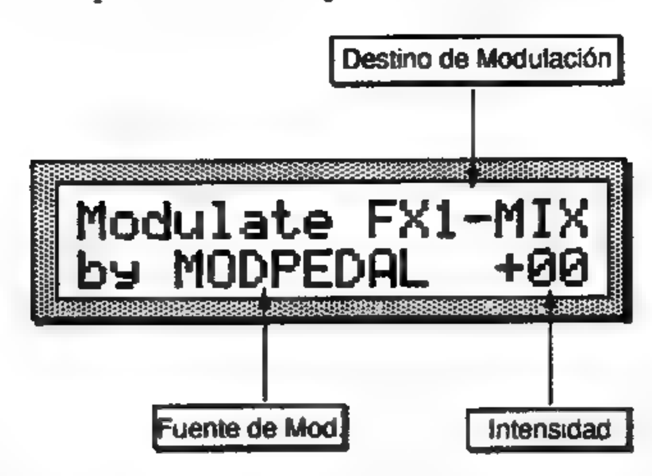
Ver *Sección 8 – Presets* para mayor información.

Controladores Direccionados hacia los Efectos

En los efectos que permiten control de tiempo real, a veces es deseable limitar *cuáles* pistas envían información de controladores al efecto. Esto es particularmente cierto al usar canales de entrada múltiple desde un secuenciador. Si más de una pista es asignada a CNTRL, puede producirse un tipo de "pelea" entre los controladores. Al asignar una pista a VOICE, la pista permanecerá "ruteada" a los efectos, pero la información de controladores de la pista, (por ejemplo control de TIMBRE, RUEDA DE MODULACION, etc.) no influirán sobre el efecto.

Moduladores de los Efectos

Todos los efectos permiten el control en tiempo real (mientras Ud. toca) de algunos parámetros y, con la excepción del Efecto de Parlante Rotatorio, comparten una pantalla común de control de modulación. (La modulación del Efecto de Parlante Rotatorio será explicada en detalle junto con el efecto.)



La ubicación exacta de esta pantalla varía dependiendo del efecto seleccionado, pero siempre es la última pantalla en el banco de efectos del efecto seleccionado. La pantalla tiene tres parámetros:

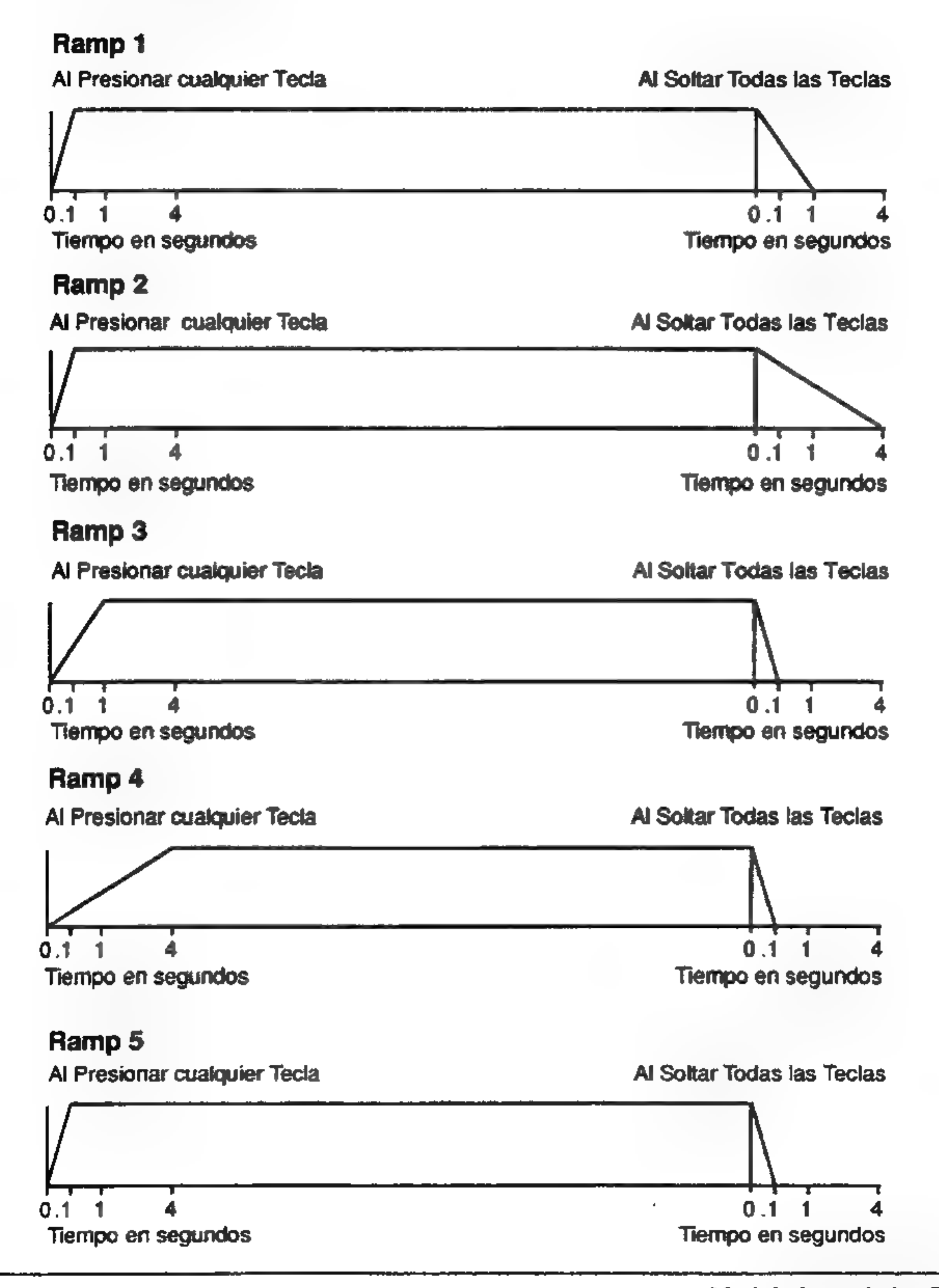
- Destino de la Modulación — Esto selecciona cual parámetro del efecto será modulado. Las opciones varían de acuerdo al efecto seleccionado, siendo la mayoría de los parámetros modulables.
- Fuente de la Modulación — Esto selecciona la fuente de modulación que modulará el parámetro de destino seleccionado.
- Intensidad de la Modulación — Esto especifica la intensidad con que será modulado el parámetro seleccionado.

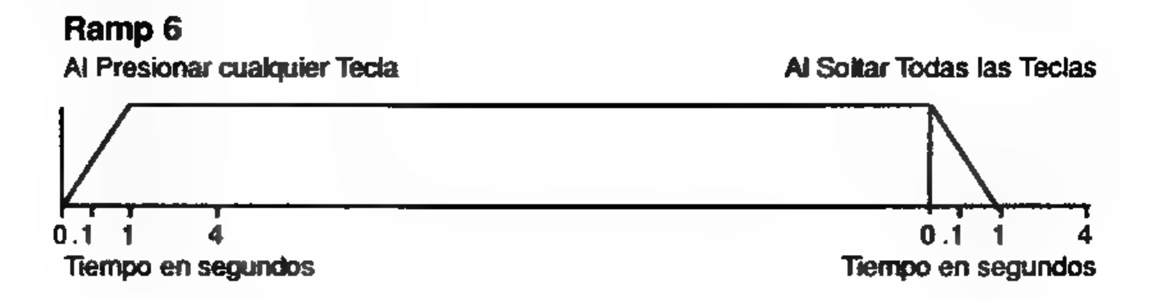
Fuentes de modulación disponibles para modular los efectos en performance o tiempo real:

Fuente de Modulación	*Modulación del efecto es derivada de*
KEYBOARD	El número de la última tecla presionada.
VELOCITY	La velocidad promedio de todas las teclas tocadas.
PRESSURE	El valor de la presión por canal de esa pista.
PITCHWHL	El valor de la rueda de pitch.
MODWHEEL	El valor de la rueda de modulación.
MODPEDAL	El valor de la señal del pedal CV.
XCONTROL	Usa el valor del controlador MIDI externo asignable, tal como el controlador bucal.
SUS-PEDAL	Activa cuando se presiona el pedal.
TIMBRE	El valor del parámetro de TIMBRE para esa pista, si la pista está ajustada a CONTROL (ver abajo).
*RAMPS 1-6	Seis estructuras, del tipo envolventes, separadas.
OFF	No hay modulación.

Ramps

Seis de las fuentes de modulación disponibles son llamadas *rampas (ramps)*. Las rampas son estructuras similares a las envolventes que modulan el parámetro de destino seleccionado, al nivel especificado en el parámetro de intensidad de modulación, en un período de tiempo. También hay un tiempo de liberación (release) en cada rampa que actúa después de soltar la tecla. Las ilustraciones debajo muestran las rampas disponibles:




Ramp 6
Al Presionar cualquier Tecla
Al Soltar Todas las Teclas
0.1 1 4
0.1 1 4
Tiempo en segundos
Tiempo en segundos

Parámetros de los Efectos

Cada uno de los tipos de efectos tiene múltiples pantallas que contienen un juego de parámetros asociados al efecto. Algunos parámetros son comunes para muchos efectos y otros son específicos para ciertos efectos. La primera pantalla de parámetros es muy similar para todos los efectos. La pantallas subsecuentes son más variables y contienen parámetros más específicos.

Cada efecto tiene una mezcla del bus FX1 y del FX2, más un juego de parámetros relevantes al efecto. Todos estos parámetros son programables y dan una gran flexibilidad al editar o programar efectos.

CONCERT REVERB; HALL REVERB; ROOM REVERB; WARM CHAMBER

Los algoritmos de efectos en esta categoría generan un efecto estéreo altamente optimizado, tal como una reverberación de muy alta calidad o un complejo efecto de Coro (Chorus). Los buses FX1 y FX2 pueden ser direccionados con diferentes mezclas hacia el efecto. CONCERT REVERB es una reverberación de salón de conciertos, buena para largos tiempos de decaimiento. HALL REVERB es una reverberación de salón con reflexiones transversales. ROOM REVERB simula una sala pequeña. WARM CHAMBER es una reverberación de cámara, con resonancia característica.

Los parámetros disponibles en estos cuatro algoritmos de efectos son:

Decay -Time - Tiempo de Decaimiento
Rango: 0 a 99.
Controla la cantidad de tiempo que le toma a la reverberación en decaer hasta un nivel de intensidad muy bajo (-60 dB), después de que la señal de entrada se detiene.

Diffusion - Difusión
Rango: 0 a 99.
Este parámetro controla si las reflecciones primarias aparecerán como una serie de ecos discretos (valores bajos) o serán más difusas (valores altos).

Detune Rate - Frecuencia de Oscilación de la Desafinación
Rango: 0 a 99.
Este parámetro controla la razón de desafinación del LFO (Oscilador de Baja Frecuencia) que será introducida en la reverberación. La desafinación introduce un ligero cambio en el pitch (tono) de la señal, dándole un decaimiento más natural.

Detune Depth - Intensidad de la Desafinación
Rango: 0 a 99.
Este parámetro controla la intensidad de desafinación , esto es, cuánto cambiará el "pitch". Valores bajos darán un sonido más metálico. Algunas voces necesitarán valores muy bajos.

HF Damping - High Frequency Damping - Amortiguación de Frecuencias Altas
Rango: 0 a 99.
El Parámetro de Amortiguación de Frecuencias Altas controla la cantidad de atenuación de frecuencias altas durante el decaimiento de la reverberación. A medida que la reverberación natural decae, algunas frecuencias altas tienden a ser absorbidas por el ambiente. Al aumentar el valor de este parámetro se filtrarán más frecuencias altas.

HF Bandwidth- High Frequency Bandwidth- Ancho de Banda de las Frecuencias Altas
Rango: 0 a 99.
Este parámetro actúa como un Filtro Pasa Bajos (Low Pass) en la señal que va a la reverberación, controlando la cantidad de frecuencias altas que pasarán al efecto. Mientras más alto el valor, más frecuencias altas podrán pasar.

Low Frequency Decay - Decaimiento de Frecuencias Bajas (no disponible en Warm Charm)
Rango: 0 a 99
Este control aumenta o disminuye la razón de decaimiento de las frecuencias bajas.

8-VOICE.CHORUS - CORO DE 8 VOCES

Este es un complejo Coro (Chorus) estéreo con 8 voces distintas y LFO modulados separadamente.

Chorus Rate - Razón de Oscilación del Coro
Rango: 00 to 99
Este parámetro controla las 8 razones de modulación del tiempo de demora (delay) del Coro. La modulación del tiempo de demora produce vibrato y trémolo.

Chorus Depth - Intensidad del Coro
Rango: 00 to 99
Este parámetro controla la intensidad de la modulación.

Chorus Center - Centro del coro
Rango: 00 a 99
Este parámetro controla los 8 centros de tiempo de demora dentro del coro. Su ajuste cambia el carácter tonal de la realimentación y de la mezcla con efecto/sin efecto.

Feedback - Realimentación
Rango: -99 to +99
Este parámetro controla la intensidad de la realimentación negativa o positiva aplicada al Coro.

PHASE SHIFTER

Un desfasador estéreo de 12 polos con intensidad y razón de oscilación controlable, modelado a partir del clásico sonido análogo de dos fases.

Phaser Rate - Razón de Oscilación del Desfasador
Rango: 00 a +99
Este parámetro controla la razón de modulación de los polos del desfasador.

Phaser Depth - Intensidad del Desfasador
Rango: 00 a +99
Este parámetro controla la intensidad de modulación aplicada a los polos del desfasador.

Phaser Center - Centro del Desfasador
Rango: 00 a +99
Este parámetro controla los centros de los polos. Un valor de "50" ubica los polos en la mitad entre sus extremos, obteniendo máximo efecto.

Feedback - Realimentación
Rango: -99 a +99
Este parámetro controla la intensidad de la realimentación negativa o positiva aplicada al canal izquierdo y derecho del desfasador.

Stereo Cross Feedback - Realimentación de Entrecruce Estéreo
Rango: -99 a +99
Este parámetro controla la cantidad de señal que será tomada de un canal para ser ingresada al otro, creando un efecto de realimentación estéreo.

Precaución: **Ajuste cuidadosamente el nivel de estos parámetros.** Algunas combinaciones de realimentación pueden producir ondas senoidales muy fuertes, las que pueden ser dañinas para sus parlantes y para sus oidos. Comience con valores bajos y ajuste *lentamente* hacia arriba .

Phaser Level - Nivel del Desfasador
Rango: 00 a+99
Este parámetro controla la intensidad de los nodos producidos por el desfasador. Este parámetro debe ser normalmente ajustado en 99 para máximo efecto.

Input Invert - Inversión de la Entrada
Rango: ON/OFF
Este parámetro invierte la señal de entrada antes de combinarla con la versión de "pitch" desfasada. Crea "puntas" (peaks) en lugar de nodos para obtener un efecto distinto.

Efectos Combinados

Los otros efectos en el sistema incluyen una reverberación estándar en el bus FX2 combinado con un efecto diferente en el bus FX1. Ud. puede controlar la cantidad de señal que es enviada desde el bus FX1 hacia el bus FX2 donde está la reverberación con el control de mezcla del bus FX1. El tiempo de decaimiento de la reverberación aparece en la primera pantalla para todos los efectos combinados.

CHORUS + REVERB.

Este efecto combina un Coro (Chorus) de cuatro voces con una reverberación estándar. Asigne una voz al FX1 para tener la reverberación y el chorus, o use FX2 para tener solamente reverberación.

Decay Time
HF Damping —High Frequency Damping - (Amortiguación de Altas Frecuencias)
Ver la descripción de las Reverberaciones en la sección de Efectos Simples.

Chorus Rate - Razón de Oscilación del Coro
Rango: 00 a 99
Este parámetro controla las 8 razones de modulación del tiempo de demora (delay) del Coro. La modulación del tiempo de demora produce vibrato y trémolo.

Chorus Depth - Intensidad del Coro
Rango: 00 a 99
Este parámetro controla la intensidad de la modulación de la demora (delay).

Chorus Center - Centro del coro
Rango: 00 a 99
Este parámetro controla los 8 centros de tiempo de demora dentro del coro. Su ajuste cambia el carácter tonal de la realimentación y de la mezcla con y sin efecto (Dry/Wet).

Feedback - Realimentación
Rango: -99 a +99
Este parámetro controla la intensidad de la realimentación aplicada al Coro. El signo del valor determina la polaridad de la realimentación.

Chorus Level - Nivel de Coro
Rango: 00 a 99
Este parámetro controla la proporción entre señal con y sin efecto (Dry/Wet).

FLANGER+REVERB.1 & 2

Flanger es un efecto similar al Coro con un sólo oscilador, Flanger 2 tiene dos coros con distintas razones de modulación. Asigne una voz a FX 1 para tener Flanger y Reverberación, o use FX 2 para tener sólo Reverberación.

Decay Time - Tiempo de Decaimiento
HF Damping - High Frequency Damping (Amortiguamiento de Altas Frecuencias)
Ver la descripción de Reverberaciones en la sección de efectos Simples.

Flange Rate - Razón de oscilación del Flanger
Rango: 00 a 99
Este parámetro controla la razón de modulación del Flanger.

Flange Depth - Intensidad de oscilación del Flanger
Rango: 00 a 99
Este parámetro controla la intensidad de modulación del Flanger.

Flange Center - Centro de oscilación del Flanger
Rango: 00 a 99
Este parámetro controla el centro del barrido del Flanger.

Feedback - Realimentación
Rango: -99 a +99
Este parámetro controla la intensidad de la realimentación aplicada al Flanger. El signo del valor determina la polaridad de la realimentación.

Flanger Level - Nivel del Flanger
Rango: 00 a 99
Este parámetro controla la intensidad de los nodos producidos por el Flanger. Este parámetro debe ser normalmente ajustado en 99 para máximo efecto.

Input Invert - Inversión de la Entrada
Rango: ON/OFF
Este parámetro invierte la señal de entrada antes de combinarla con la versión con efecto Flanger. Crea "puntas" (peaks) en lugar de nodos en el Flanger.

PHASER+REVERB

Un desfasador de 12 polos con reverberación. Asigne una voz a FX 1 para tener desfasador y reverberación, use FX 2 para tener sólo reverberación.

Decay Time
HF Damping - High Frequency Damping
Ver la descripción de Reverberaciones en la sección de efectos simples.

Phaser Rate - Razón de Oscilación del Desfasador
Rango: 00 a +99
Este parámetro controla la razón de modulación de los polos del desfasador.

Phaser Depth - Intensidad del Desfasador
Rango: 00 a +99
Este parámetro controla la intensidad de modulación aplicada a los polos del desfasador.

Phaser Center - Centro del Desfasador
Rango: 00 a +99
Este parámetro controla los centros de los polos.

Feedback - Realimentación
Rango: -99 a +99
Este parámetro controla la cantidad de realimentación aplicada al desfasador. El signo del valor determina la polaridad de la realimentación.

Phaser Level - Nivel del Desfasador
Rango: 00 a+99
Este parámetro controla la intensidad de los nodos producidos por el desfasador. Este parámetro debe ser normalmente ajustado en 99 para máximo efecto.

Input Invert - Inversión de la Entrada
Rango: ON/OFF
Este parámetro invierte la señal de entrada antes de combinarla con la versión de pitch desfasada. Crea "puntas" (peaks) en lugar de nodos para obtener un efecto distinto.

ROTORY SPKR+VERB

Una simulación de parlante rotatorio con reverberación. Asigne una voz a FX 1 para tener efecto rotatorio y reverberación, use FX 2 para tener sólo reverberación.

Decay Time - Tiempo de Decaimiento
HF Damping - High Frequency Damping – (Amortiguación de Frecuencias Altas)
Ver la descripción de Reverberaciones en la sección de efectos Simples.

Slow Speed - Velocidad Lenta
Rango: 00 a 99
Determina la velocidad de giro del parlante rotatorio en la posición "Slow" o lenta.

Fast Speed - Velocidad Rápida
Rango: 00 a 99
Determina la velocidad de giro del parlante rotatorio en la posición "Fast" o rápida.

Rotor Center - Centro del Rotor
Rango: 00 a 99
Determina el punto central en que el LFO modulará.

Rotor Depth - Intensidad del Rotor
Rango: 00 a 99
Determina la intensidad del LFO(Oscilador de Baja Frecuencia).

SpeedMode - Modo de Velocidad
Determina cómo cambiará el parlante rotatorio entre velocidad lenta y rápida.

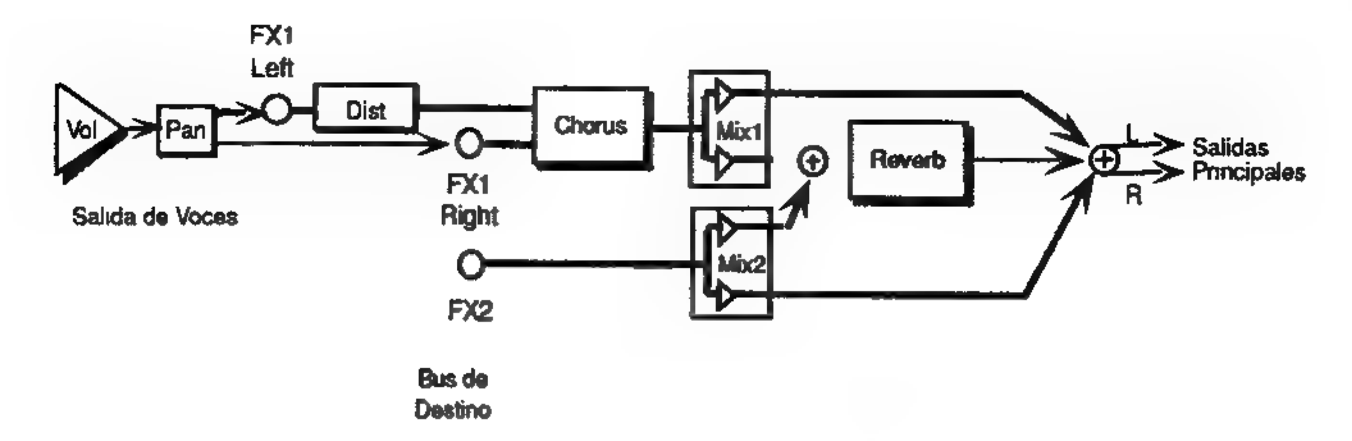
- CONTIN — (Contínuamente) En éste ajuste, la fuente de modulación controla directamente la velocidad del rotor.
- SWITCH — La fuente de modulación actúa como un interruptor para activar o desactivar la velocidad rápida del rotor. El interruptor simula exactamente un parlante rotatorio, tomándose un tiempo para apurar o disminuir la velocidad.
- TOGGLE — Cada vez que la fuente de modulación se mueve desde cero en dirección positiva, el efecto rotatorio cambia de velocidad, de lento a rápido o viceversa. Esto es útil al usar un interruptor de pedal.

ModSrc — Modulation Source - Fuente de Modulación
Determina la fuente de modulación para el efecto rotatorio. Las fuentes disponibles son las mismas que están listadas en Moduladores de Efectos antes en esta sección.

DIST+CHORUS+VERB

Coro (Chorus) con distorsión y reverberación. Asigne una voz a FX 1 para tener coro y reverberación con o sin distorsión (ver el diagrama), o use FX 2 para tener sólo reverberación.

DIST+CHORUS+VERB Ruta de la Señal



Decay Time
Ver la descripción de Reverberaciones en la sección de efectos simples.

Distortion Level - Nivel de Distorsión
Rango: 00 a 99
Este parámetro controla el nivel de *salida* de la distorsión. La entrada es controlada por el volumen individual y la posición estéreo de las voces en el Banco de Salida.

Chorus Rate - Razón de Oscilación del Coro
Rango: 00 a 99
Esto controla la razón de modulación del tiempo de demora (delay) del Coro.

Chorus Depth - Intensidad del Coro
Rango: 00 a 99
Esto controla la intensidad de la modulación aplicada al tiempo de demora del Coro.

Chorus Center - Centro del Coro
Rango: 00 a 99
Este parámetro controla el tiempo de demora (delay) del Coro.

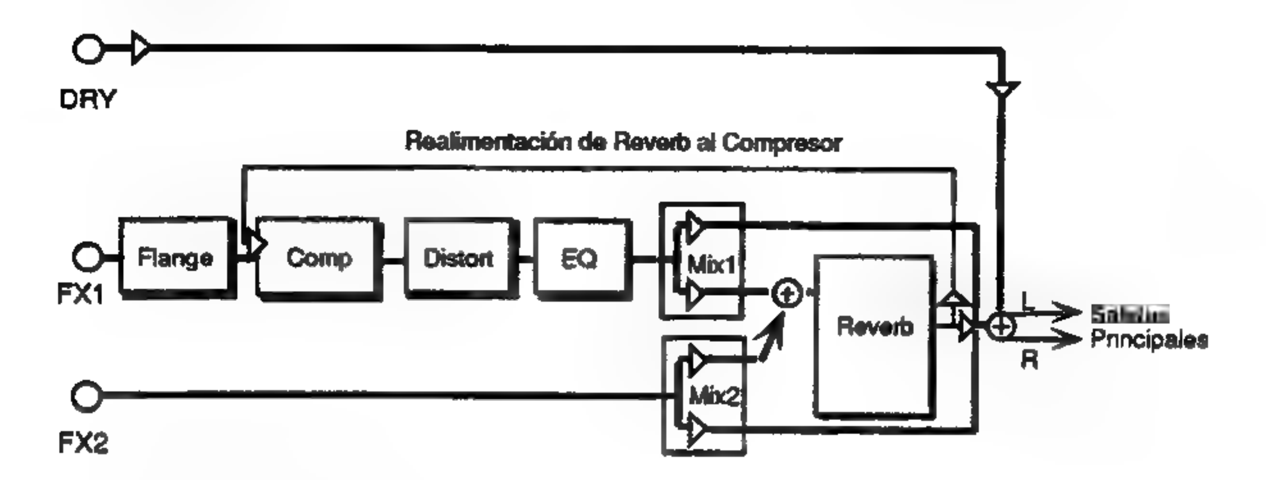
Feedback - Realimentación
Rango: -99 a +99
Este parámetro controla la intensidad de la realimentación aplicada al Coro. El signo del valor determina la polaridad de la realimentación.

Chorus Level - Nivel del Coro
Rango: 00 a 99
Este parámetro controla la cantidad de señal de entrada versus la señal demorada.

CMPRSS+DIST+VERB

Simulador de amplificador de guitarra que tiene no sólo compresión, distorsión y reverberación, sino también Flanger y Ecualización pasa alto/pasa bajo. FX 1 dirige la señal a través de estos procesadores, FX 2 es usado sólo para reverberación.

CMPRSS+DIST+VERB Ruta de la Señal



Decay Time
HF Damping — High Frequency Damping – Amortiguación de Altas Frecuencias
Ver la descripción de Reverberaciones en la sección de efectos simples.

Flange Rate — Razón de Oscilación del Flanger
Rango: 00 a 99
Este parámetro controla la razón de modulación del tiempo de demora del Flanger. Ajústelo en 00 para eliminar el efecto Flanger.

Compression — Compresión
Rango: 00 a 99
Este parámetro controla el "nivel de umbral" (Threshold) del compresor. Si la señal de entrada decrece, el compresor aumentará la ganancia del sistema, aumentando la realimentación también. Compresión normal es "72".

Distortion Level — (In and Out) – Nivel de Distorsión (Entrada y Salida)
Estos dos parámetros controlan los niveles de entrada y salida de la distorsión. El rango de ambos parámetros es de 00 a 11, basado en el teorema de Tufnel, que determina que 10 no es suficiente.

Reverb to Cmprss Feedback — Realimentación de Reverberación al Compresor
Rango: -99 a + 99
Este parámetro controla la cantidad de señal aplicada desde la salida de la reverberación de vuelta a la entrada del compresor. El signo del valor determina la polaridad de la realimentación.

Nota: Debido a que la realimentación es tomada desde FX 1, si FX 1 es ajustado en 00 o menos, la realimentación no tendrá mayor o ninguna consecuencia. También, es importante notar que debido a que la señal es tomada de la reverberación, que también se alimenta por el bus FX 2, las voces dirigidas al bus FX 2 entrarán a la realimentación junto a la señal de FX 1.

Hipass cutoff - Corte de Frecuencias Bajas

Rango: 00 a 99

Este parámetro filtra frecuencias bajas después del paso por la distorsión. Mientras más alto el valor, menos frecuencias bajas pasarán.

Lopass cutoff - Corte de Frecuencias Altas

Rango: 00 a 99

Este parámetro filtra frecuencias altas después del paso por la distorsión. Mientras más alto el valor, menos frecuencias altas pasarán.

Sección 5 — Programación del SQ

¿Qué es un Sonido?

Los sonidos del SQ están divididos en dos categorías; *Sonidos Estándar* que son estructuras dinámicas hechas de hasta tres *voces* y un *efecto* y *Sonidos de Batería*, que tienen 17 voces y un efecto. Los sonidos de Batería tienen características distintas de programación debido a que poseen las voces adicionales.
Los Sonidos Estándar y los Sonidos de Batería tienen cada uno sus propias formas de programación. Vea las Secciones 6 y 7 para más detalles. Esta sección cubrirá la base común de ambos tipos de sonidos.

Voces y Polifonía

Al referirnos al número de voces en un sonido del SQ, *no* estamos hablando de polifonía (la máxima cantidad de voces que se pueden tocar, ver abajo). Nos referimos al número de voces que sonará al tocar una tecla.

El SQ tiene un total de 32 voces, las que son asignadas dinámicamente entre los distintos sonidos que Ud. toca. Cuantas voces usa un sonido en cada tecla depende del sonido. Muchos sonidos usan sólo una voz — en este caso es posible tocar hasta 32 notas antes que comience la reasignación de voces ("voice stealing"). En sonidos que usen dos voces, es posible tocar 16 notas antes que la reasignación de voces comience. Tres voces, diez notas. Hasta tres voces pueden estar activadas en un Sonido Estándar.

Los Sonidos de Batería son sonidos de "una voz" esencialmente, siempre usan una voz por tecla.

Tenga presente que el SQ es "inteligente" en la asignación de voces, hay muchas cosas que puede hacer un programador para aumentar la polifonía aparente de un sonido y minimizar la reasignación de voces. Por ejemplo:

- Tan pronto como una voz termina de tocar (por que terminó la onda o la envolvente de volumen llegó a cero) la voz queda libre y una nueva nota puede usar esa voz en lugar de sacar otra (reasignar) que aún está sonando. Ver "Reasignación de Voces" en la Sección 6.

- También, es posible asignar a cada voz de un sonido una prioridad alta, mediana o baja, lo que permite controlar la reasignación de voces. Ver el Banco de Salida en la Sección 6.

Comparando — Uso del botón/LED Compare

Tan pronto como Ud. cambie cualquier parámetro de un sonido, El LED sobre el botón ***Edit Sound*** comenzará a destellar. Continuará destellando hasta que seleccione otro sonido o guarde el sonido editado en la Memoria. Esta es una manera de tener presente que algo fué modificado en el sonido.

Para escuchar el sonido original, presione el botón ***Compare***. El LED de Edición de Sonido (Edit Sound) permanecerá encendido contínuamente y Ud. escuchará el sonido original, la pantalla mostrará los valores originales. Presione ***Compare*** nuevamente para volver al sonido modificado (editado). Ud. puede cambiar entre el sonido original y el editado cuantas veces lo necesite.

Buffer de Edición

Es posible editar un sonido, manteniendo el original intacto, por que la versión editada es guardada en una área especial de la Memoria llamada *Buffer de Edición*. Cada vez que se cambie algún parámetro de un sonido, el sonido modificado es alojado en el Buffer de Edición, reemplazando lo que esté previamente en el Buffer. Solo puede haber un sonido a la vez en el Buffer y éste siempre contiene los resultados de su última edición.

Al presionar el Botón ***Compare***, Ud. está alternando entre el sonido original en la Memoria y el sonido del Buffer de edición. Nos referimos al sonido que está en el Buffer como el *Sonido Editado*.

Usted puede volver al sonido editado, aún después de seleccionar otro sonido (siempre que no modifique parámetros allí) presionando el botón ***Compare***. Esto lo traerá de vuelta al Buffer de Edición y cualquier cambio que Ud. haga afectará al sonido editado.

La regla básica es: El sonido que se escucha es el sonido que se edita.

Si le gustan los cambios hechos a un sonido, debe cambiarle el nombre y guardarlo en otra ubicación de la Memoria. El procedimiento para hacerlo es tratado en "Guardando un nuevo Sonido en la Memoria" más adelante en esta sección.

Abandonando la Edición

Si Ud. decide, mientras edita un sonido, que no le gustan los resultados de la edición y desea comenzar de cero nuevamente:

Presione el botón ***Compare***, el LED Edit Sound permanecerá encendido. Ahora puede comenzar de cero la modificación del sonido. Ud. perderá el sonido en que estaba trabajando anteriormente.

Guardando un nuevo Sonido en la Memoria

Después de hacer un nuevo sonido, o de editar un sonido de acuerdo a sus necesidades, debe ser guardado en la memoria para disponer de él en el futuro. Los sonidos nuevos o editados pueden ser guardados en cualquiera de las 80 ubicaciones de la memoria con el siguiente procedimiento:

1) Verifique que el LED Edit Sound esté destellando. Si no, presione el botón ***Compare.*** Esto indica que el sonido que Ud. escucha está en el Buffer de edición.

2) Presione el botón ***Enter***. Esto le indica al SQ que ya terminó la edición y está listo para guardar el sonido en la memoria. La pantalla dirá: "Save Sound <NOMBRE DEL SONIDO>?" (GUARDAR SONIDO< NOMBRE DEL SONIDO>?). El nombre es el del sonido con que inició la edición.

3) Seleccione un nombre de hasta 16 caracteres para su nuevo sonido usando los controles para la entrada de datos. Los botones ***Flecha Izquierda/Derecha*** seleccionan el caracter a ser editado, mientras que el ***Cursor de Entrada de Datos*** y los botones ***Flecha Arriba/Abajo*** seleccionan las letras, números y símbolos que pueden ser usados para nombrar un sonido.
(Moviendo el ***Cursor de Entrada de Datos*** completamente hacia abajo tendrá un espacio en blanco. También el uso de puntos, guiones u otros símbolos entre los caracteres puede hacer que el nombre de un sonido se vea mejor en las pantallas de Bancos de Sonidos.)

4) Presione el botón ***Enter*** .

5) Seleccione una ubicación en la Memoria para su programa usando los 10 botones de ***Bancos*** y de ***Pantalla*** . Estos botones mostrarán los nombres de los programas residiendo actualmente en la memoria.

   Busque un lugar de la memoria que contenga un sonido que ya no use o necesite. Los sonidos que están en la memoria pueden ser escuchados en este punto presionando el botón ***Compare*** para cambiar entre el sonido que aparece en la pantalla y el que está en el Buffer de edición.

6) Cuando tenga una ubicación apropiada presione el botón ***Enter.*** El visor mostrará momentáneamente el mensaje "SAVED" ("GUARDADO") antes de volver al parámetro seleccionado.

Nota: Si Ud. quiere guardar el sonido editado en su mismo lugar de la memoria, haga un doble-click en el botón ***Enter.*** Como en el procedimiento anterior el visor mostrará momentáneamente el mensaje "SAVED" antes de volver al parámetro seleccionado.

Copiando un Sonido en otro Lugar de la Memoria

Algunas veces Ud. querrá copiar un sonido, no editado, en otro lugar de la memoria. Por ejemplo poner los seis sonidos más usados en el mismo Banco para un acceso fácil durante un show. Haga lo siguiente:

- Seleccione el sonido que desea copiar
- Presione ***Enter***. El visor dirá: "Replace edit sound?" (Reemplazo del sonido editado?)
- Presione ***Yes***. El sonido seleccionado ahora está en el Buffer de edición. Proceda ahora desde el tercer paso descrito en la página anterior para escribir (guardar) el sonido en el nuevo lugar.

Sección 6 — Programación Estándar

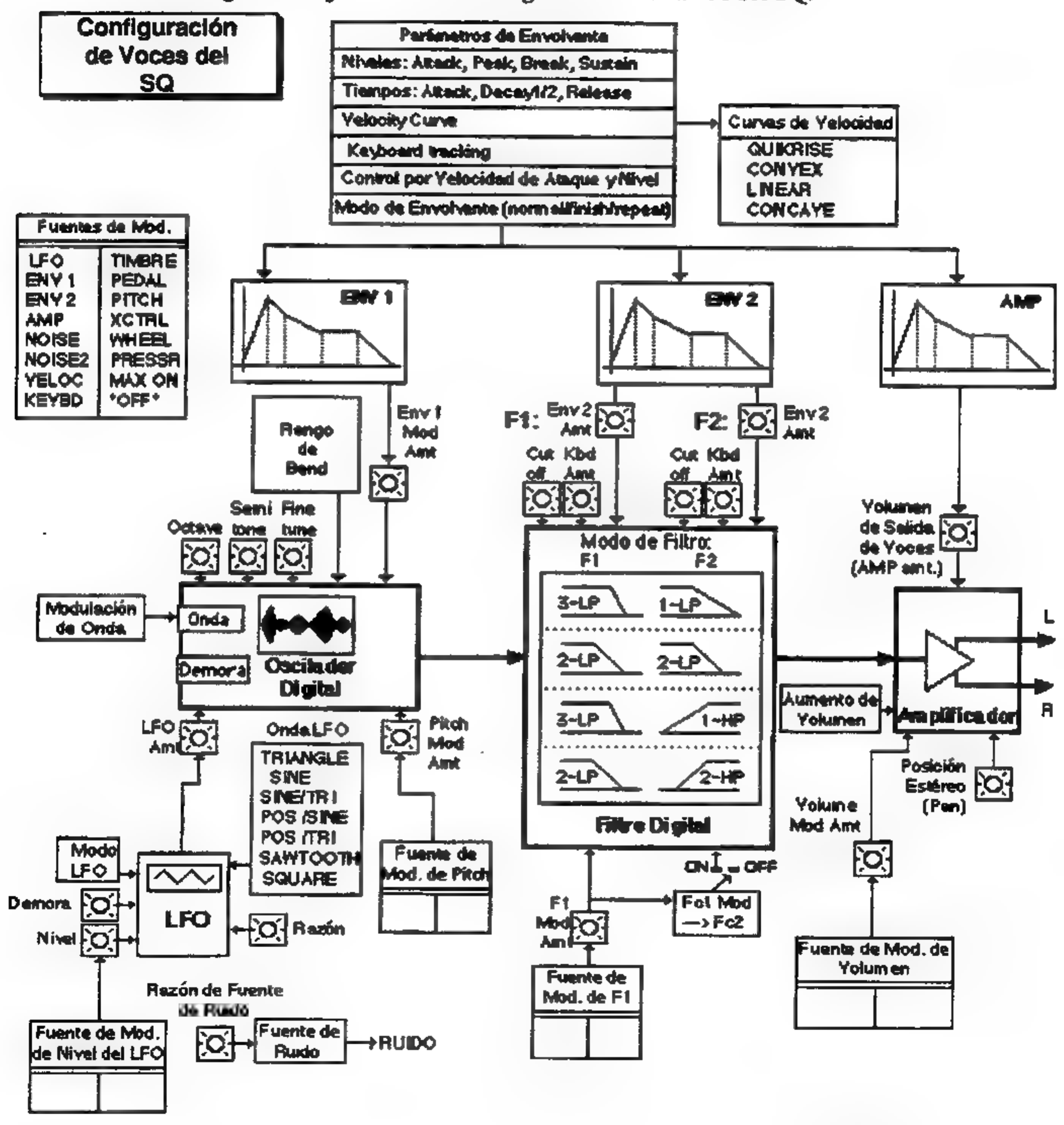
- Esta sección cubre aquellas funciones que pueden ser editadas independientemente para cada voz individual dentro de un Sonido Estándar.

Configuración Estándar de Sonidos en el SQ

Cada una de las tres voces dentro de un sonido Estándar del SQ consiste de:

- Un oscilador digital que toca una de 167 ondas de la memoria de ondas del SQ,
- dos filtros digitales multi-modo,
- un LFO (Low Frecuency Oscillator, oscilador de baja frecuencia),
- tres generadores complejos de envolvente, para controlar el volumen, el "pitch" (tono), frecuencia de corte de filtro, etc., y
- un versátil esquema de matriz de modulación con 15 fuentes de modulación asignables.

El diagrama abajo muestra la configuración de una voz del SQ.



Moduladores

Acerca de la modulación

Modular algo es simplemente hacerlo cambiar. Dentro de la arquitectura de las voces del SQ nosotros empezamos por ajustar los niveles básicos o manuales para el volumen, "pitch", brillo, etc., de una voz, y luego modulamos aquellos niveles de distintas formas para crear movimiento y dinámica.

Supongamos que Ud. conecta su amplificador y pone el volumen en la mitad. Nosotros podemos llamar a éste un ajuste de volumen manual. Permanecerá en ese nivel hasta que sea cambiado. Ahora, supongamos que Ud. toma el control del volumen y empieza rápidamente a aumentarlo y a disminuirlo, de modo que continuamente esté más alto y más bajo, más alto y más bajo. Lo que está haciendo es modular el volumen de su amplificador. Si Ud. toma el control de tonos y hace lo mismo con ese control, estaría modulando el brillo del sonido del amplificador.

Es prácticamente de la misma manera que nosotros modulamos varios niveles dentro del SQ. Hay quince *Fuentes de Modulación* diferentes disponibles y ellas pueden, cada una, ser asignadas independientemente para variar los niveles manuales de una gran cantidad de aspectos de las voces, incluyendo control en tiempo real de algunos parámetros de un programa de efectos.

Seleccionando un Modulador

En aquellas páginas de programación donde un modulador puede ser seleccionado para variar el nivel de alguna función dentro de una voz del SQ, el visor mostrará Mod=_______ (abreviatura de Modulation Source - Fuente de Modulación). Un modulador se selecciona usando el ***Cursor de Entrada de Datos*** o los botones ***Flecha Arriba/Abajo*** para seleccionar entre las 15 fuentes disponibles.

Nota: Mover el ***Cursor de Entrada de Datos*** totalmente hacia arriba selecciona *OFF*, lo que es útil si Ud. no desea un modulador aplicado en una posición particular.

Tomemos, por ejemplo, la pantalla ***Pitch Modulation (Modulation del Pitch o Tono),*** donde se aplica modulación al tono de una voz. Presione el botón ***Edit Sounds*** para poner el SQ en Modo Edición de Sonidos. Presione luego el botón ***Pitch (Tono)*** (Banco 1) seguido del botón ***Pantalla 1.*** Además de la Envolvente 1 y el LFO los cuales están siempre disponibles, Ud. puede escoger también un modulador adicional para variar el pitch.

```
Env1=-99 LFO=-99
Mod=LFO     * +99
```

Intensidad de Modulación

Como se muestra más arriba, donde hay una fuente de modulación seleccionada, el parámetro inmediatamente a su derecha controla la intensidad de modulación «Modulation Amount» (el visor muestra "*±##"), que controla la intensidad con que el modulador seleccionado afectará el nivel al que está siendo aplicado.

Seleccione el parámetro "LFO=XX". Ahora use los controles de entrada de datos para ajustar la intensidad de modulación. Esta puede ser positiva o negativa. Una modulación de +00 tiene el mismo efecto que colocar el modulador en <OFF>.

Nota: Para la intensidad de modulación y para todos los parámetros que tienen un valor central (en este caso, +00), existe un modo fácil de alcanzar ese valor. Con "LFO=XX" seleccionado, presione el botón ***Flecha Abajo,*** mientras lo *mantiene presionado*, presione el botón ***Flecha Arriba*** y luego suelte ambos botones. Esto automáticamente coloca la intensidad de modulación en +00.

Fuentes de Modulación

Las 15 fuentes de modulación disponibles en el SQ-1 PLUS 32 Voice son las siguientes:

- LFO — Oscilador de Baja Frecuencia
- ENV 1 — Envolvente 1
- ENV 2 — Envolvente 2
- AMP — Envolvente 3 (Amp)
- NOISE — Generador de Ruido
- NOISE 2 — Generador de Ruido 2
- VELOC — Velocidad
- KEYBD — Ajuste por Teclado
- TIMBR — Timbre
- PEDAL — Pedal de Control
- PITCH — Rueda de "Pitch"
- XCTRL — Controlador Externo
- WHEEL — Rueda de Modulación
- PRESSR — Presión (MIDI)
- OFF — Off

El SQ-2 32 Voice tiene una lista de fuentes de Modulación levemente diferente que la del SQ-1 32 Voice. Las 15 Fuentes de Modulación disponibles en el SQ-2 32 Voice son:

- LFO — Oscilador de Baja Frecuencia
- ENV 1 — Envolvente 1
- ENV 2 — Envolvente 2
- AMP — Envolvente 3 (Amp)
- NOISE — Generador de Ruido
- NOISE 2 — Generador de Ruido 2
- VELOC — Velocidad
- KEYBD — Ajuste de Selección de Teclado
- TIMBRE — Timbre
- PEDAL — Pedal de Control de Voltaje
- PITCH — Rueda de "Pitch"
- WHEEL — Rueda de Modulación
- WHL+PR — Rueda de Mod. + Presión
- PRESSR — Presión
- MAX ON — Máximo Valor
- XCTRL — Controlador Externo (MIDI)

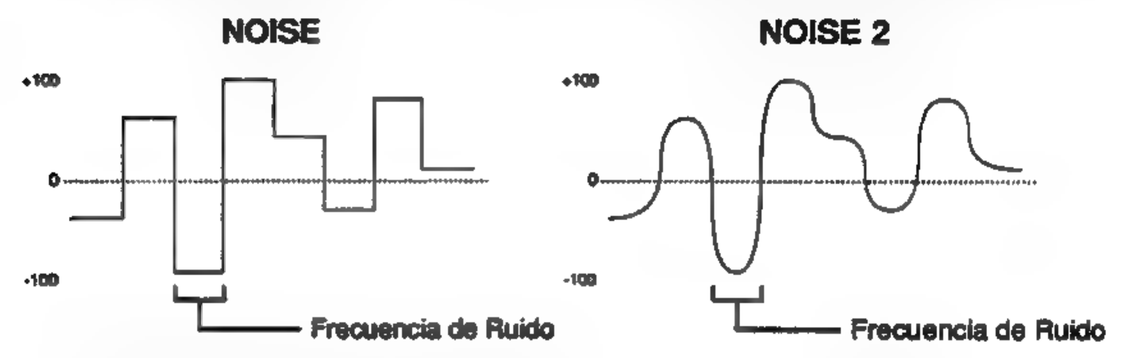
- **LFO — Low Frecuency Oscillator - Oscilador de Frecuencias Bajas**
  El *Oscilador de Frecuencias Bajas* genera sólo ondas de baja frecuencia, bajo el espectro de audio, las que pueden producir un efecto de vibrato, trémolo, y muchos otros dependiendo de la onda LFO que se seleccione y dónde se aplique como modulador. Existen siete formas de onda posibles para el LFO. Vea la pantalla LFO más adelante en esta sección, para un análisis completo.

- **ENV 1, ENV 2, (AMP) - Envolventes**
  El SQ tiene tres *Envolventes* complejas. Las envolventes son usadas para crear cambios en el tiempo, "pitch", brillo, volumen, etc.
  - ENV 1 está permanentemente asignada al "pitch" de la voz, a pesar que puede ser asignado como modulador en cualquier lugar que Ud. desee.
  - ENV 2 está permanentemente asignada a la frecuencia de corte del filtro. También puede ser asignada como modulador en cualquier otro lugar.
  - AMP es un caso especial, ya que *siempre* , controla el volumen de la voz y no puede ser seleccionado como modulador para otro lugar.

Un análisis de las envolventes del SQ se hará posteriormente en esta sección.

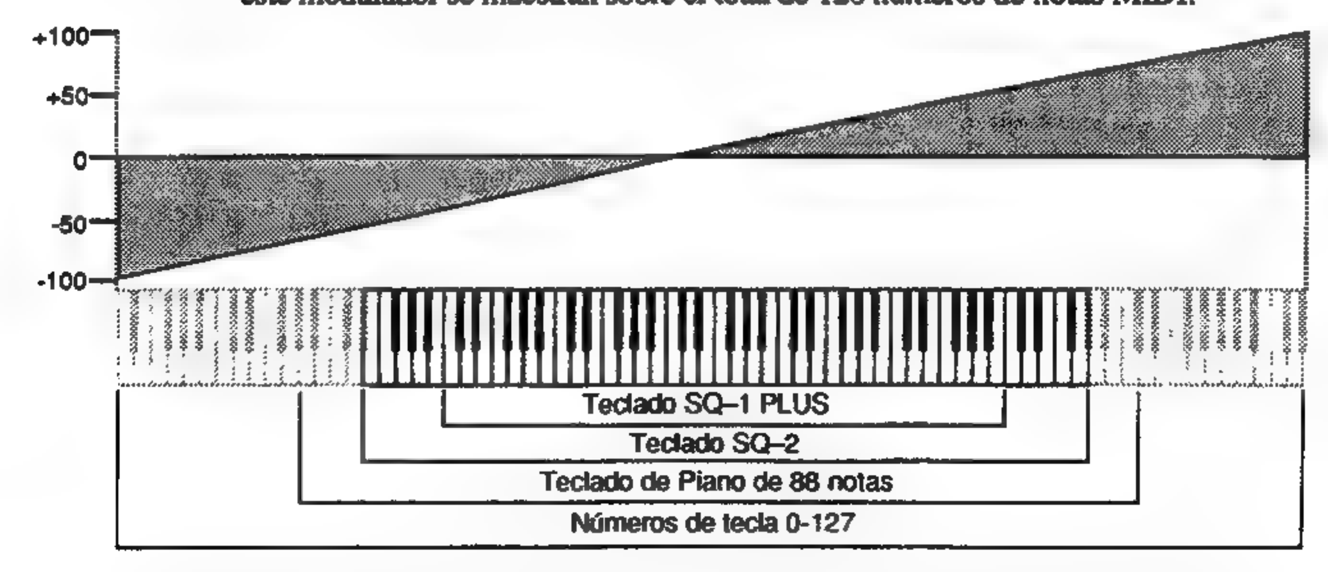
- **NOISE — Noise Generator - Generador de Ruido**
  El generador de ruido crea un nivel cambiante al azar (que cambia sin una secuencia establecida). Es útil para modular, entre otras cosas, el tono (pitch) de una voz (pantalla Modulación de Pitch). Aplicado al "pitch" con grandes cantidades de modulación tiende a crear extraños efectos tipo sonido de computador. Intensidades de Modulación pequeñas (entre +02 y +04) pueden crear un movimiento sutil en el sonido, lo que puede darle más naturalidad.

- **NOISE 2 — Smooth Noise Generator - Generador de Ruido Suave**
  Este segundo generador de ruido opera similar a NOISE, NOISE 2 sin embargo tiene un patrón de onda más suave. Al aplicarlo al "pitch", NOISE 2 tiene un timbre "tipo sirena" en contraste con el sonido "computarizado" de NOISE. La siguiente ilustración muestra las diferencias entre las formas de onda de los generadores.



- **VELOC — Velocity - Velocidad**
  Velocidad significa cuán fuerte Ud. toca una tecla (cuan veloz baje la tecla). Seleccionar VELOC como modulador permite modular cualquier nivel manual con velocidad. La velocidad como fuente de modulación sólo es positiva (a pesar que asignando una modulación negativa el nivel disminuirá con mas velocidad).

- **KEYBD — Keyboard Tracking - Modulación por Teclado**
  Esto usa la posición de una nota en el teclado como modulador. El efecto de este modulador se muestran sobre el total de 128 números de notas MIDI:



Como muestra la ilustración, el efecto KEYBD como modulador va tanto negativo como positivo. KEYBD reduce el nivel de las notas bajo el punto de corte (Do Central) y lo aumenta sobre ese punto. La Modulación negativa hace lo opuesto.

- **TIMBRE — Control de Timbre**
  Este es un modulador especial, único al SQ, que está ideado como un controlador de performance de tiempo real "extra". TIMBRE puede ser asignado como cualquier otro modulador en cualquier lugar donde se seleccione una fuente de modulación. Un parámetro en el banco de Mezcla (Mix) selecciona la intensidad de TIMBRE. Con TIMBRE seleccionado, puede usar el ***Cursor de Entrada de Datos*** para controlar el modulador.

- **PEDAL — Pedal de Control de Voltaje**
  Esto selecciona el *Pedal de Control CVP -1*, que puede ser conectado a la conexión Pedal/CV en el panel trasero del SQ, como un modulador. Su efecto será el mismo que la rueda de modulación, puede ser aplicado en cualquier lugar donde se seleccione un modulador.
  Note que el pedal sólo actuará como modulador cuando la Función de Pedal esté en "Pedal=Mod#4" en el banco del Sistema. Cuando ese parámetro esté ajustado en "Pedal=Volume#7" el control de pedal actuará como pedal de volumen y no como modulador (a pesar de que esto no tiene efecto en los datos de entrada MIDI de pedal). Vea la *Sección 3 – Control del Sistema* para más detalles.

- **PITCH — Rueda de Pitch**
  Esto asigna la Rueda de Pitch, ubicada a la izquierda de la rueda de modulación, como un modulador. Permite hacer que la Rueda de Pitch, además de cambiar el tono de una nota (que es su función normal), también afecte algunos otros niveles. Aplicado a la frecuencia de corte de filtro, por ejemplo, causa que las notas sean más brillantes a medida que Ud. mueve la rueda hacia adelante y más opacas cuando la mueve hacia atrás (o lo contrario con intensidades negativas).

- **XCTRL — Controlador Externo (sólo MIDI)**
  Un controlador externo, tal como un "controlador bucal", un cursor de entrada de datos, etc., que se reciba vía MIDI desde otro sintetizador o controlador, puede ser asignado como modulador dentro de los sonidos del SQ. En el banco MIDI, Ud. selecciona el número de controlador externo que será reconocido por el SQ.

  No necesita estar tocando el SQ desde un instrumento externo para que esto funcione. Por ejemplo, si Ud. tiene un teclado con un controlador bucal (Breath Controller):
  1) Conecte MIDI Out del Controlador a MIDI In del SQ.;
  2) Asegúrese que ambos instrumentos tengan los controladores habilitados (MIDI Bank);
  3) Seleccione el Controlador Bucal (Breath Controller) como el controlador externo que será recibido por el SQ (XCTRL=02, también en el banco MIDI);
  4) Asigne XCTRL como Modulador para el nivel del LFO, Frecuencia de Corte de Filtro, o un nivel manual dentro de una voz, como se mostró en la sección Programación y
  5) Toque el sonido desde el teclado SQ, mientras sopla en el Controlador Bucal conectado al instrumento que está enviando la señal. La modulación tendrá el mismo efecto que si Ud. estuviera tocando desde el instrumento remoto.

- **WHEEL — Rueda de Modulación**
  La *Rueda de Modulación* a la izquierda del teclado es asignable en cualquier lugar donde se seleccione un modulador. Para usar la rueda de modulación como vibrato (una aplicación muy común) la rueda debe ser asignada para modular el LFO y la intensidad del LFO puesta en algún número distinto de cero, en la pantalla de Modulación de "pitch". El efecto de la rueda de modulación es sólo positivo, desde 0 (la rueda totalmente hacia atrás) a +99 (rueda totalmente hacia adelante). Las intensidades de modulación negativas harán este efecto a la inversa.

- **PRESSR — Presión (Aftertouch)**
  La Presión, también llamada "Aftertouch", es un modulador que varía un nivel manual dentro de una voz dependiendo de lo fuerte que Ud. presione en una o varias teclas.

  Al tocar el SQ vía MIDI desde un teclado externo con presión, después de tocar una tecla y mientras sostiene la nota, si presiona más fuerte se activará la Presión.

  La *Presión* es de dos tipos: Presión *Poly Key*™ (o Presión Polifónica), que afecta cada nota individualmente y la Presion *Channel* (de Canal) (o Presión Mono), que afecta todas las notas que son tocadas cuando Ud. ejerce presión en cualquier tecla. Ambos tipos de presión son recibidos vía MIDI por el SQ-2 32 Voice.

  Note que no todos los sonidos son programados necesariamente para responder a la presión. Si la presión parece no tener efecto cuando Ud. ejecuta ciertos sonidos, es probable que el programador no haya asignado Presión como modulador dentro del programa.

  El efecto de presión como modulador es siempre positivo, pese a que asignando una modulación negativa hará que la presión reduzca los niveles manuales.

- **MAX ON — Máximo Valor**
  MAX ON alcanza el nivel máximo especificado en la intensidad de modulación en el instante en que se toca la tecla y lo mantiene a través de la duración de la nota. Esto puede ser útil en los sonidos de batería, que pueden tocarse a máximo volumen independiente de la variación de velocidad del teclado. MAX ON puede tener un efecto positivo o negativo, dependiendo de lo que esté modulando.

Modo Edición de Sonido

Cada vez que desee editar un sonido debe primero poner el SQ en modo Edición de Sonidos. Esto se logra presionando el botón ***Edit Sounds (Edición de Sonidos).*** Una vez en el Modo Edición de Sonido puede modificar los parámetros de un sonido a sus necesidades o crear sonidos completamente nuevos.

Los parámetros en el Modo Edición de Sonido están arreglados en ocho **Bancos.** Cada Banco contiene una serie de **Pantallas** con uno o más parámetros editables cada una.

Cada pantalla en el Modo Edición de Sonido tiene dos *Números de Pantalla.* Es nombrado así porque el número corresponde al lugar de la memoria donde se encuentra esa pantalla. El primer dígito corresponde al Banco donde está contenida la pantalla, el segundo al número de la pantalla dentro del Banco. Los Números de Pantalla permiten acceso rápido a todos los parámetros del Modo Edición de Sonido. Por ejemplo, La Pantalla de Modulación de "Pitch" tiene el *Número de Pantalla* **11** y se encuentra presionando el botón de ***Pitch*** (Banco 1) seguido del botón ***Pantalla 1.*** Estos números de pantalla serán usados durante todo el manual al describir los parámetros dentro de una pantalla específica.

Banco de Ondas

Cada voz del SQ tocará una de las 167 Ondas que residen en su memoria. Estas ondas son el "material crudo" con el que se fabrican los sonidos del SQ. En el Banco de Ondas Ud. puede escoger cuál onda tocará la voz seleccionada y modificar los distintos parámetros de esa onda.

00	**SelectVOICE/Voice Status - Seleccionar Voces/Status de Voz**
	Wave Bank Presione Edit Sounds / Wave (Bank 0) / Pantalla 0



La primera pantalla del Banco de Ondas tiene tres funciones: seleccionar si se edita una voz o todas las voces del sonido, seleccionar que voz será editada (si se selecciona una) y determinar el status de reproducción de esa voz

Select VOICE — Selección de Voces

Este parámetro determina si Ud. editará una o todas las voces del sonido.

- ONE — Una sola voz será seleccionada para editar. Cual de las tres voces está activa es determinado por el parámetro Status de la voz, descrito más abajo.

- ALL — Todas las voces dentro del sonido son seleccionadas y pueden ser editadas en grupo. Al seleccionar "ALL", el SQ entra en Modo Edición en Grupo y los cambios efectuados en cualquiera de los parámetros de programación afectarán a todas las voces dentro del sonido.

Voice Status — Status de Voces

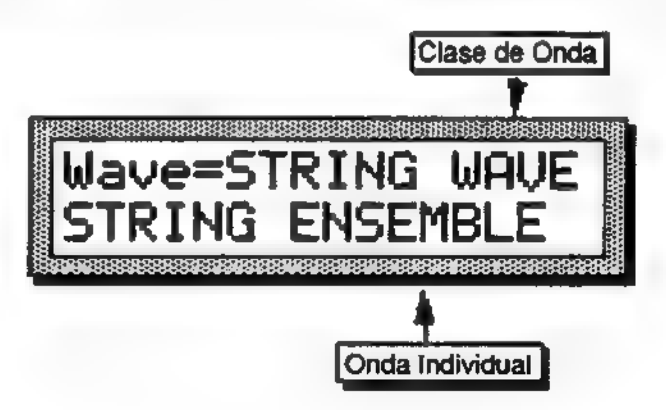
Los tres valores en la línea inferior de la Pantalla del Oscilador se conocen colectivamente como el parámetro Status de Voces. Estos valores corresponden a las tres voces que componen un sonido del SQ. Este parámetro se usa para determinar qué voz será editada (cuando Select Voice está en ONE) y el status de reproducción de la voz.

Una voz se selecciona para edición con sólo escoger el parámetro. Cuando la voz es seleccionada, el parámetro correspondiente del Status de Voces comenzará a destellar. Desde este punto, cualquier edición que haga afectará esa voz en particular.

Hay tres opciones de Status que una voz puede tener en esta pantalla;

- OFF — La voz seleccionada es silenciada (mute) y no sonará.
- ON — La voz seleccionada tocará.
- SOLO — La voz seleccionada tocará y todas las otras voces serán silenciadas. Esto sirve cuando quiera escuchar como afectan sus ediciones a una voz en particular.

01	**Wave Class/Individual Wave - Clase de Onda/Onda Individual**
	Wave Bank Presione Edit Sounds / Wave (Bank 0) / Pantalla 1.



Wave Class — Clases de Onda

Este parámetro determina la clase de Ondas que usará una voz en particular. Al seleccionar este parámetro Ud. podrá recorrer las distintas clases de onda, hasta encontrar la categoría que desee, usando el ***Cursor de Entrada de Datos*** o los botones ***Flecha Arriba/Abajo.*** Seleccione luego el nombre de onda para elegir una onda específica de esa categoría.

Cada vez que se cambia la "clase de onda", la primera onda de esa clase es seleccionada y los parámetros inferiores son reajustados a sus valores iniciales para la nueva clase de onda.

Las ondas del SQ están divididas en 13 categorías o *Clases de Onda:*

Estas clases contienen muestreos (samples) de sonidos acústicos reales y electrónicos, los que pueden ser usados como la base para una amplia variedad de sonidos musicales reales. Donde fueron necesarias, estas ondas han sido multimuestreadas (muestras tomadas en muchos puntos a través del rango del instrumento) para máxima fidelidad al original.

- **STRING - WAVE** — Muestreos de instrumentos de cuerda - cuerdas y pianos.
- **BRASS - WAVE** — Muestreos de instrumentos de bronce - trompetas, saxos, etc.
- **BASS - WAVE** — Una gran variedad de sonidos de bajos - bajos eléctricos, acústicos y sintetizados.
- **BREATH - WAVE** — Sonidos de flautas y vocales complejos.
- **TUNED - PERCS** — Esta categoría contiene una amplia variedad de sonidos generalmente son sonidos de percusión que contienen "loops" (esto es, una porción que se repite, dando sustentación al sonido).
- **PERCUSSION** — Este tipo contiene sonidos de percusión sin "loops".
- **DRUM - WAVE** — Sonidos individuales de batería usados para crear configuraciones personales de batería. Vea la Sección 7 para más detalles de la programación de baterías.
- **16 - BIT PIANOS** — Muestras de Pianos y ataques con resolución de 16-bits.
- **EXPANSION** —Una gran variedad de distintos sonidos, cuerdas, bronces, bajos, vocales, percusión, pianos, etc.

Las siguientes cuatro clases de ondas contienen una variedad de ondas generadas por muestreo y por algoritmos que son más orientadas a sonidos de sintetizador:

- **WAVEFORM** — Esta onda es un sólo ciclo de un sonido repetido una y otra vez. El SQ contiene formas de onda sintéticas muestreadas. Las formas de onda como diente de sierra y onda cuadrada pueden ser usadas para reproducir una amplia variedad de sonidos de sintetizadores análogos.
- **INHARMONIC** — Los "loops" inharmónicos son similares a las formas de onda, excepto que contienen muchos ciclos del sonido y por lo tanto pueden contener *inharmónicos,* frecuencias que no son exactamente múltiplos de la frecuencia fundamental.
- **TRANSWAVE** — Transwave™ es una clase especial de onda, exclusiva de los teclados ENSONIQ. Cada Transwave consiste de muchas formas de onda de un solo ciclo, cada una con un diferente espectro armónico. Los parámetros de reproducción permiten a Ud. iniciar la reproducción de la onda en cualquiera de estas formas de onda y moverse a través de la tabla de ondas, variando contínuamente el timbre de un sonido, usando cualquiera de los quince moduladores.
- **MULTI - WAVE** — Contiene sólo una onda, pero esa onda consiste de TODAS LAS ONDAS de la memoria del SQ. Partiendo desde cualquier onda de la memoria, cualquier número de ondas pueden ser tocadas en sucesion, hacia adelante o hacia atrás, para crear efectos especiales.

Ondas Individuales

Aquí Ud. selecciona efectivamente la onda que tocará la voz. Cuando este parámetro se subraya, el ***Cursor de Entrada de Datos*** seleccionará sólo entre las ondas de la clase actualmente seleccionada. Presionando los botones ***Flecha Arriba/Abajo*** podrá cruzar a la siguiente categoría.

El diagrama siguiente es una lista completa de las 167 ondas del SQ.
La clase de onda se muestra en letra destacada sobre cada grupo.

STRING WAVE:
STRING ENSEMBLE
PIZZICATO STRING
GRAND-PIANO
PIANO VARIATION
DIGITAL PIANO
CLAVINET PIANO
ACOUSTIC-GUITAR
GTR VARIATION-1
GTR VARIATION-2
GUITAR-HARMONIC
ELECTRIC GUITAR
PLUCKED GUITAR
CHUKKA-GUITAR

BRASS WAVE:
BRASS ENSEMBLE
SOLO TRUMPET
TRUMP VARIATION
SAXOPHONE SAX
VARIATION-1
VARIATION-2

BASS WAVE:
PICKED BASS
THUMB POP BASS
PLUCKED BASS
ACOUSTIC BASS
SYNTH BASS-1
SYNTH BASS-2

BREATH WAVE:
WOOD FLUTE
CHIFF FLUTE
VOX-OOOHS
VOCAL ENSEMBLE

TUNED PERCS:
MARIMBA
KALIMBA
STEEL DRUM
DOORBELL
POTLID HIT
SYNTH PLUCK
PLINK HORN
PIANO PING
ORCHESTRA HIT
RACK-BELL

PERCUSSION:
WOODEN HIT
WOOD BLOCK
TEMPLE BLOCK
CLAVES
TIMBALE
BONGOS
AGOGO-BELL
COWBELL
TAMBOURINE
FINGERSNAPS
CLAPS
DINKY HIT
TOY HAMMER
SLINKY POP
MUSICIAN'S TAPE
STEAM DRUM
BIG BLAST
SPRAY CAN
METALLIC DINK
VOCAL PERCUSSION
ANVIL-HIT
SYNTH THUMP

DRUM WAVE:
DYNAMIC KICK
GATED KICK
ROOM KICK
ELECTRIC KICK
TIGHT KICK
THUMP KICK
THUMP SNARE
SYNTH SNARE
ROOM SNARE
BRUSHED SNARE
RIMSHOT SNARE
SIDESTICK SNARE
DRY TOM LOW
DRY TOM HIGH
ROOM TOM LOW
ROOM TOM HIGH
CLOSED HI-HAT 1
CLOSED HI-HAT 2
SYNTH CLOSED HAT
PEDAL HI-HAT
OPEN HI-HAT
RIDE CYMBAL
CRASH CYMBAL

WAVEFORM:
ORGAN VARIATION1
ORGAN VARIATION2
ORGAN VARIATION3
ORGAN VARIATION4
SAWTOOTH
SQUARE
SINE
TRIANGLE
1+2 HARMONICSS
2 HARMONIC SAW
DIGITAL PNO GRIT
DIGITAL PNO TINE
BUBBAWAVE
CLAVINET
CLAV VARIATION
WOODWIND
WWIND VARIATION
PIPE ORGAN
BRASS ORGAN
VOCAL BELL
SYNTH BELL
CLARINET

INHARMONIC:
TRIANGLE LOOP
ANVIL LOOP
CLUSTER LOOP
TUBULAR LOOP
NOISE LOOP

TRANSWAVE:
FORMANT-X
PLANET-X
ELECTRO-X
PULSE 1-X
PULSE 2-X
RESONANT 1-X
RESONANT 2-X
RESONANT 3-X
RESONANT 4-X

MULTI-WAVE:
ALL WAVES

16BIT PIANO:
16 BIT PIANO-HI
16 BIT PIANO-LO
THUD

EXPANSION:
VIOLA SECT
SOLO VIOLIN
NYLON GUITAR
HARP
SHAMIZEN
ELEC PIANO 1
ELEC PIANO 2
PERC ORGAN
MUTE TRUMPET
SOPRANO SAX
ACCORDIAN
FRETLES BASS
SLAP BASS
SYNTH BASS-3
CHOIR
SHAKUHACHI
TIMPANI
VIBES
AGOGO BELL-2
SHEKERE
TAIKO
TAIKO RM
WHISTLE
SHAKER
CONGA SLAP
TRIANGLE
CASTANETS
HYOSHIGI
SYNTH KISS
SYN COWBELL
SYN RIMSHOT
VOCAL AAH
VOCAL UNH
VOCAL UHH
VOCAL TEH
DANCE KICK
ENKA KICK
LONG RAP KIK
DANCE SNARE
HIPHOP KICK1
HIPHOP KICK2
HIPHOP SNARE
FULL PIPEORG

02	**Delay Time/Direction - Tiempo de Demora/Dirección**
	Wave Bank Presione Edit Sounds / Wave (Bank 0) / Pantalla 2

Delay Time – Tiempo de Demora

El parámetro Delay Time determina cuanto tendrá que esperar la voz, después que una tecla ha sido presionada, antes de tocar. Ajustable desde 000 a 250, con cada valor equivalente a 4 milisegundos. Es posible una demora de hasta 1 segundo.

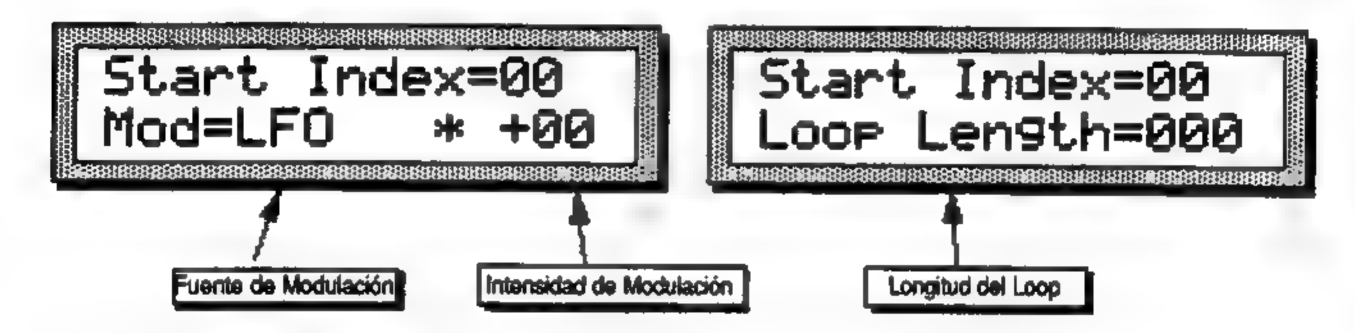
Activando una voz al levantar la tecla — En su posición más alta, "Delay Time=KEYUP", la voz esperará a que suelte la tecla para tocar.

Direction – Dirección

Este parámetro determina la dirección en que tocará la onda, Hacia Adelante (Forward) o Hacia Atrás (Backward).

Las ondas TRANSWAVE, WAVEFORM e INHARMONIC son clases de onda basadas en "loops" y por lo tanto tienen una dirección fija. Cuando se selecciona una de estas ondas, este parámetro no aparecerá en la pantalla.

03	**Start Index/Mod Source and Amount (Loop Length) - Indice de Inicio / Fuente de Modulación e Intensidad (Longitud del Loop)**
	Wave Bank Presione Edit Sounds / Wave (Bank 0) / Pantalla 3



Start Index – Indice de Inicio

Esto controla donde, dentro de la muestra (sample), se iniciará la reproducción de la onda. Cuando "START=00" (INICIO=00), parte desde el principio, tocará la onda completa. A medida que el punto de inicio aumenta comenzará tocando más tarde. Ud. puede usar este control, por ejemplo, para saltarse el ataque de un sonido y tocar sólo la porción del "loop" (la porción sostenida del sonido).

Rango: 00 a 99

Parámetros Específicos de Onda

Los parámetros mostrados en la línea inferior de esta pantalla variarán dependiendo del tipo de onda en uso. Para cada tipo de onda, la línea inferior del visor contendrá parámetros que controlan las características que son específicas a esa categoría.

Como se mencionó anteriormente, el cambio de clase de onda vuelve los parámetros a sus niveles iniciales. Sin embargo, si Ud. recorre sólo un paso desde la clase actual de onda y luego se devuelve, cualquier ajuste de la línea inferior que Ud. tenía será restituido. Si va más allá de un tipo de clase desde el tipo actual, todos los ajustes de la línea inferior se perderán.

Mod Source - Fuente de Modulación

Aquí Ud. escoge cuál de los 15 moduladores controlarán el movimiento del sonido. Cualquiera de los moduladores puede ser seleccionado.

Mod Amount - Intensidad de Modulación

Determina con qué magnitud el modulador seleccionado afectará a la onda; por ejemplo, cuán lejos desde el punto de partida se moverá el sonido. Si se ajusta MODAMT= +00 el sonido permanecerá estático. Cantidades positivas modularán el sonido hacia adelante (hacia el final de la onda); valores de modulación negativas moverán el sonido hacia atrás, hacia el principio. Fuente de modulación e Intensidad de Modulación son ambos aplicables a todas las clases de onda excepto INHARMONIC, WAVEFORM y MULTI-WAVE.

Rango: -99 a +99

Loop Length - Longitud de Loop

Controla cuántas ondas serán incluidas en el "loop"(ciclo repitente). Este parámetro se encuentra solo usando MULTI - WAVE.

Rango: 000 a 121

Nota: Dos tipos de ondas, INHARMONIC y WAVEFORM, no tienen parámetros en esta pantalla. Al programar una voz que usa una onda contenida en estas clases, no se podrá escoger esta pantalla y se pasará a la pantalla siguiente.

04	**Voice Restrike Decay Time - Tiempo de Caída al Reactivar**
	Wave Bank Presione Edit Sounds / Wave (Bank 0) / Pantalla 4

Voice Restrike Decay Time – Tiempo de Caída al Reactivar

Este parámetro ajusta la magnitud del tiempo de caída de una nota después de tocarla nuevamente. Mientras más alto el valor, más largo el tiempo de caída.

Rango: 00 a 99

05	**Change Sound Mode - Cambio de Modo de Sonido**
	Wave Bank Presione Edit Sounds / Wave (Bank 0) / Pantalla 5

Change Sound Mode – Modo Cambio de Sonido

Presione *Enter* para cambiar el modo de sonido seleccionado. Al trabajar en modo Sonido Estándar, este comando pondrá el Sonido de Batería inicial (de fábrica) en el "Buffer de Edición" y el SQ entrará al modo Sonido de Batería.

Pitch Bank – Banco del Pitch – Tono

En el banco del Pitch Ud. ajusta los niveles "manuales" para el "pitch" (tono) de la voz y selecciona los moduladores para el Pitch.

10	Oct/Semi/Fine (Oscillator Tune) - Afinación del Oscilador
	Pitch Bank Presione Edit Sounds / Pitch (Bank 1) / Pantalla 0.

Oct

Este parámetro cambia el "pitch" del oscilador en octavas.

Rango: -4 a +4 octavas.

Semi

Cambia el "pitch" del oscilador en semitonos. El incremento o decremento más allá de +11 o -11 automáticamente aumenta o disminuyeuna octava.

Fine

Cambia el "pitch" del oscilador en centésimos de semitono (1/100 de un semitono).

Rango: -99 a +99.

11	Env1/LFO/Mod Source and Amount - Envolvente 1/LFO/Fuente de Modulación e Intensidad
	Pitch Bank Presione Edit Sounds / Pitch (Bank 1) / Pantalla 1.



En la Pantalla Modulación de Pitch Ud. aplica modulación al "pitch" de la voz. La Envolvente 1 y el LFO están siempre disponibles para modificar el "pitch" y se puede escoger un modulador adicional.

Env 1 - Envolvente 1

Determina la intensidad con que la Envolvente 1 afectará el "pitch".

Rango: -99 a +99.

LFO

Intensidad del LFO. Determina la intensidad con que el LFO afectará el "pitch" de la voz. El LFO es más comúnmente usado para el vibrato, pero puede crear muchos efectos poco usuales dependiendo de la Forma de Onda escogida.

Rango: -99 a +99.

Mod Source – Fuente de Modulación

Selecciona un modulador para el "pitch" de la voz entre las quince fuentes de modulación disponibles.

Mod Amount – Intensidad de Modulación

Determina la intensidad con la que fuente de modulación afectará el "pitch".

Rango: -99 a +99.

12	Keyboard Pitch Tracking - Tipo de Pitch del Teclado
	Pitch Bank — Presione Edit Sounds / Pitch (Bank 1) / Pantalla 2.

Keyboard Pitch Tracking – Tipo de Pitch del Teclado

Determina si el "pitch" de la voz seleccionada variará a través del teclado o permanecerá estático en "Do" (C4).

- ON — El "pitch" de la voz variará a través del teclado (modo normal del teclado).
- OFF — Todas las teclas tocarán la misma nota, el "Do central" (C4).

13	Glide/Glide Time - Modo Glide/Tiempo
	Pitch Bank — Presione Edit Sounds / Pitch (Bank 1) / Pantalla 3.

Glide

Permite asignar la función Glide (portamento o variación gradual de tono) y varias formas de asignación de voces monofónicas en un sonido. Las tres voces en un sonido usarán el mismo tiempo de Glide, pero cada voz selecciona si tendrá Glide o no. Hay cuatro Modos de Glide:

- OFF — Función Glide desactivada. Operación polifónica normal, sin portamento.
- RETRIGGER — Este modo toca monofónicamente, reactivando la onda y la envolvente, o reiniciando, cada vez que se presione una tecla.
- MINI — Similar al modo mono en los antiguos sintetizadores análogos. La voz tocará con polifonía de una nota y las nuevas notas siempre harán Glide desde la nota previa (asumiendo que el tiempo de Glide es mayor que cero). Si Ud. sólo desea asignamiento de voz mono sin Glide, coloque "GLIDEMode=MINI" y ajuste el tiempo de Glide en cero.
- LEGATO — Si está ajustado GlideMode=LEGATO y suelta una nota, el SQ olvida esa nota. El SQ no hará Glide cuando Ud. toque "staccato", es decir al tocar una nueva nota sin otras teclas presionadas. Hará Glide cuando Ud. toque "legato", es decir toque una nueva tecla mientras otra tecla está presionada.

Nota: RETRIGGER, MINI y LEGATO tienen "memoria de nota". Si Ud. suelta una tecla mientras mantiene presionada otra, el "pitch" volverá a la nota que esta manteniendo.

Glide Time – Tiempo de Glide

Tiempo de Glide, determina la magnitud de tiempo que le toma al "tono" en ir desde una nota a otra.

Rango: 00 a 99, mientras más alto el valor, mayor el tiempo.

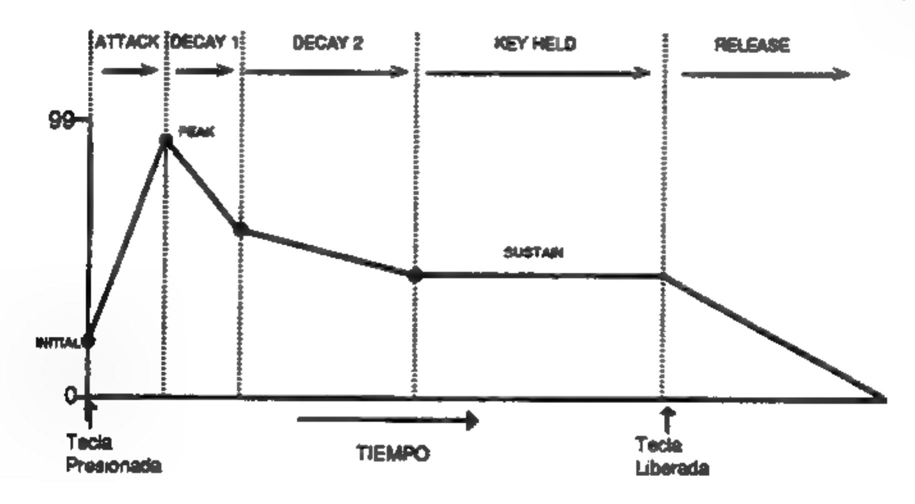
ENV 1, ENV 2, (AMP) – Envolventes del SQ

Una *Envolvente* es una forma o contorno, que nosotros aplicamos a una señal para hacerle cambiar en el tiempo. Cada voz del SQ tiene tres envolventes. Estas envolventes son automáticamente asignadas al tono o "pitch", frecuencia de filtro y amplitud o volumen de la voz, sin embargo, ENV 1 y ENV 2 pueden ser también asignadas en cualquier otro lugar, donde pueda ser seleccionado un modulador.

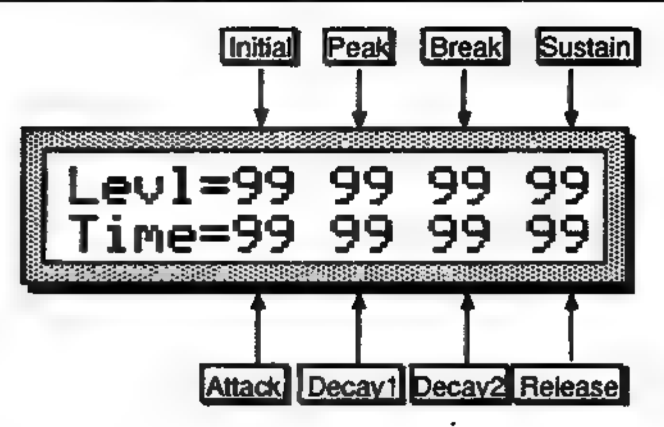
- ENV 1 es asignada al "pitch" de la voz. Hay un parámetro siempre disponible en la Pantalla de Modulación del Pitch , el que permite ajustar la intensidad con la cual la ENV 1 modulará el "pitch" de la voz.
- ENV 2 es asignada a la frecuencia de corte del filtro de la voz. Para cada uno de los dos filtros de la voz, el parámetro marcado ENV 2= ______ en el banco de los Filtros controla la intensidad de ENV 2.
- AMP es asignada a la amplitud (volumen) de la voz. La Envolvente AMP *siempre* controla el contorno del volumen final de la voz. Cualquier modulador de volumen seleccionado en el Banco de Salida actuará antes de ENV 3 en el flujo de señal.

Las envolventes del SQ descienden de las venerables envolventes ADSR (attack, decay, sustain, release), pero con muchos más refinamientos. Mientras que una ADSR da control sobre tres segmentos de tiempo y un nivel, las envolventes del SQ dan control sobre *cuatro* niveles y *cuatro* segmentos de tiempo.

La ilustración inferior muestra la forma de una envolvente del SQ:



20	**Levl/Time - Nivel/Tiempo**	
	Env1 Bank	Presione Edit Sounds / Env1 (Bank 2) / Pantalla 0.



Levl

Este parámetro ajusta los niveles para las cuatro etapas de la envolvente. Los cuatro valores corresponden a los siguientes niveles:

INITIAL – Inicial
Determina el nivel en que iniciará la envolvente cuando se presione la tecla.

Rango: 00 a 99

PEAK – Punta
Determina el nivel que alcanzará la envolvente al final del tiempo definido por ATTACK.

Rango: 00 a 99

BREAKPOINT – Punto de Quiebre
Determina el nivel que alcanzará la envolvente al final del segmento de tiempo DECAY 1.

Rango: 00 a 99

SUSTAIN – Sostenimiento
Determina el nivel que alcanzará la envolvente al final de DECAY 2 y quese mantendrá mientras la tecla se mantenga presionada.

Rango: 00 a 99

Time – Tiempo

Este parámetro se usa para ajustar los cuatro segmentos de tiempo. Note que los números mostrados aquí representan *tiempos*, no razones. Esto es, la envolvente tomará una cantidad fija de tiempo para ir de un nivel a otro sin importar cuáles sean aquellos dos niveles.

ATTACK – Ataque

Cantidad de tiempo que toma al nivel de la envolvente para ir desde el nivel INITIAL (cuando la tecla se presiona) al nivel PEAK. Mientras más alto el valor más largo será el tiempo. Esto no es necesariamente lo que usualmente llamamos "ataque", el nivel INITIAL puede ser colocado más alto que el nivel PEAK, en cuyo caso éste se convertiría en otra etapa de decaimiento del sonido.

Rango: 00 a 99 (vea la carta de Tiempos de Envolventes más abajo con la lista de valores de tiempo).

DECAY 1 – Decaimiento 1

El tiempo que toma la envolvente en ir desde PEAK a BREAK.

Rango: 00 a 99.

DECAY 2 – Decaimiento 2

El tiempo que toma la envolvente en ir desde BREAK a SUSTAIN.

Rango: 00 a 99

RELEASE – Liberación

Esto define el tiempo que tomará la envolvente para volver a cero después que la tecla ha sido soltada (liberada).

Rango: 00 a 99.

TIEMPOS DE ENVOLVENTE

valor	tiempo (en seg)	valor	tiempo (en seg)	valor	tiempo (en seg)	valor	tiempo (en seg)	valor	tiempo (en seg)
0	.00	20	.20	40	.82	60	3.2	80	13
1	.01	21	.22	41	.88	61	3.5	81	14
2	.02	22	.23	42	.94	62	3.7	82	15
3	.03	23	.25	43	1.0	63	4.0	83	16
4	.04	24	.27	44	1.0	64	4.3	84	17
5	.06	25	.29	45	1.1	65	4.6	85	18
6	.07	26	.31	46	1.2	66	4.9	86	19
7	.08	27	.33	47	1.3	67	5.3	87	21
8	.08	28	.35	48	1.4	68	5.7	88	22
9	.09	29	.38	49	1.5	69	6.1	89	24
10	.10	30	.41	50	1.6	70	6.5	90	26
11	.11	31	.44	51	1.7	71	7.0	91	28
12	.11	32	.47	52	1.8	72	7.5	92	30
13	.12	33	.50	53	2.0	73	8.1	93	32
14	.13	34	.54	54	2.1	74	8.6	94	34
15	.14	35	.58	55	2.3	75	9.3	95	37
16	.15	36	.62	56	2.4	76	9.9	96	39
17	.16	37	.66	57	2.6	77	10	97	42
18	.17	38	.71	58	2.8	78	11	98	45
19	.19	39	.76	59	3.0	79	12	99	49

21	LevV/AttckV/VelCurv - Control de Nivel por Velocidad/Control de Ataque por Velocidad
	Env1 Bank Presione Edit Sounds / Env1 (Bank 1) / Pantalla 1.

LevV — Control de Nivel por Velocidad

El parámetro de nivel de Velocidad disminuye todos los ajustes de las envolventes al tocar más suave. Esto significa que los valores asignados a INITIAL, PEAK, BREAK y SUSTAIN son niveles máximos, los niveles que serán alcanzados tocando muy fuerte. La magnitud de "LevV" determina cuanta será la reducción de nivel al tocar más suave. Con este parámetro Ud. tiene control dinámico contínuo sobre los cuatro niveles variando la intensidad con que toque. Al cambiar la Curva de Respuesta a la Velocidad tendrá más control aún sobre la respuesta a la velocidad de la envolvente.

Rango: 00 a 99

Atck V — Control de Ataque por Velocidad

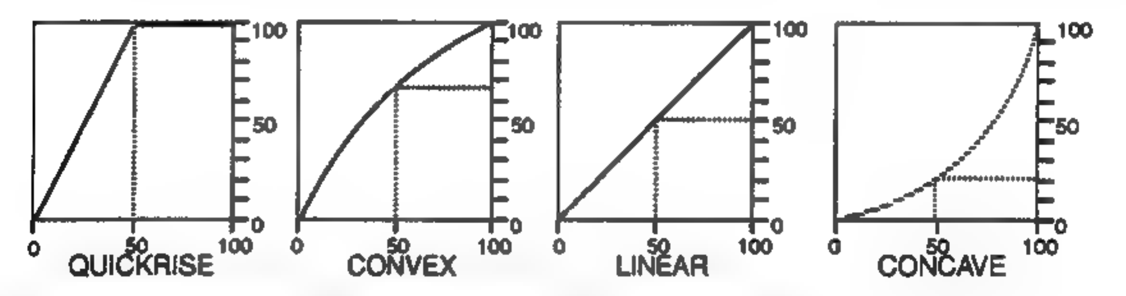
El Ataque por Velocidad hace que el tiempo de Ataque de la envolvente responda a la velocidad del teclado. Al aumentar el valor de "Atck V" hará que al tocar mas fuerte el ataque sea mas rápido. Si "Atck V=00" el parámetro no tendrá efecto.

Rango: 00 a 99

VelCurv — Curva de Respuesta a la Velocidad

Esto selecciona cuál de las cuatro curvas de respuesta a la velocidad disponibles usará la envolvente si el control de nivel por velocidad (LevV arriba) es puesto en algún valor distinto de cero.

Los valores disponibles son: QUICKRISE, CONVEX, LINEAR y CONCAVE.



22	Mode/KeyboardTrk - Modo/Control por Teclado
	Env1 Bank Presione Edit Sounds / Env1 (Bank 2) / Pantalla 2.

MODE — (ENV 1 y ENV 2) – Modo

- NORMAL — La envolvente toca normalmente, como se muestra en el diagrama de la página siguiente.

- FINISH — La envolvente desarrolla su ciclo completo –*termina* tocando a través de todas sus etapas, independiente de que la tecla se suelte. La envolvente no pasa tiempo alguno en la etapa SUSTAIN. Tan pronto como DECAY 2 termina, en vez de detenerse en la etapa SUSTAIN, la envolvente inmediatamente va a la etapa RELEASE. Esto es muy útil para sonidos tipo percusión, donde se necesita que la envolvente sea la misma para cada nota, sin importar por cuánto tiempo se mantiene la tecla abajo.

- REPEAT — En este modo, al final de la etapa DECAY 2, en vez de sostenerse, la

envolvente vuelve inmediatamente al principio y se repite. Al soltar la tecla, la envolvente detiene su repetición y se mueve a la etapa RELEASE. Este tipo de envolvente puede ser usado para crear complejos efectos tipo LFO.

MODE (AMP) – Activación de Voces/Reasignación de Notas

Dado que AMP controla el volumen de la voz, hay consideraciones especiales que tener en cuenta al usar diferentes modos de envolventes:

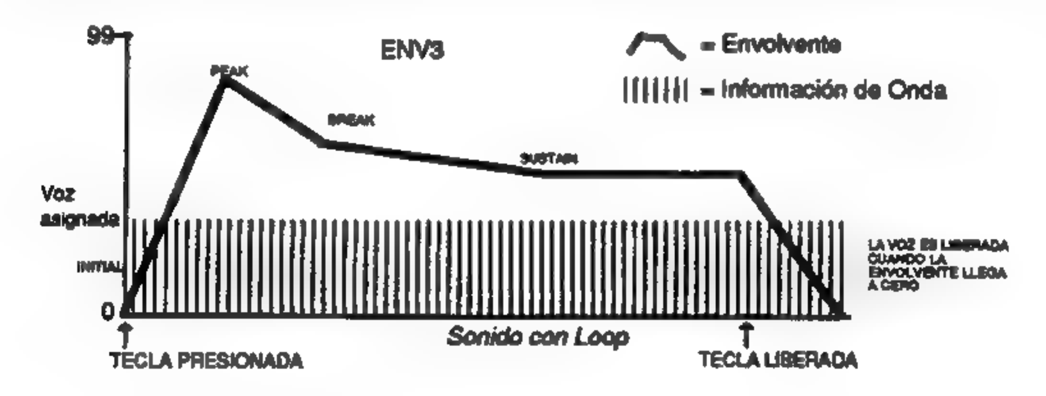
En modo NORMAL, si Ud. ajusta un retardo (delay) en la voz y suelta la tecla antes que el tiempo de retardo designado se cumpla, la voz no sonará, aún si el pedal de Sostenido ("Sustain") está presionado.

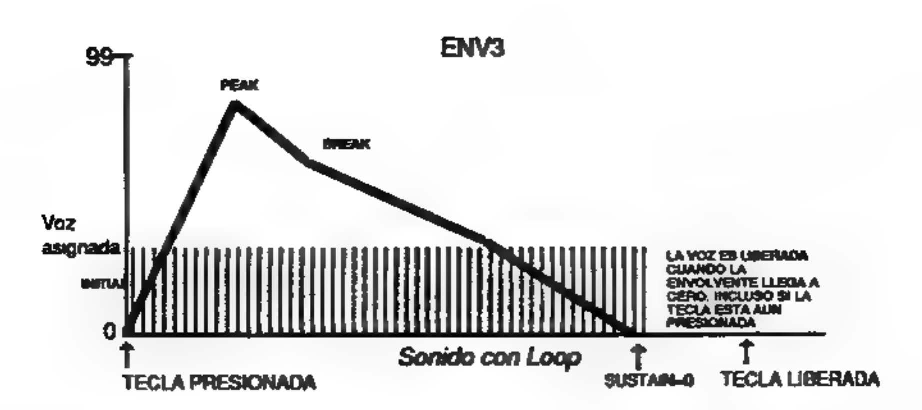
En modo FINISH, si Ud. ajusta un retardo (delay) en la voz y suelta la tecla antes que el tiempo de retardo designado se complete, la nota sonará de todas maneras. La envolvente termina lo que que Ud. ha programado que se haga.

En el modo REPEAT, el SQ da comienzo nuevamente a la onda, desde el principio, cada vez que la envolvente se repite. Cuando la envolvente llega al nivel SUSTAIN, vuelve atrás al nivel INITIAL.

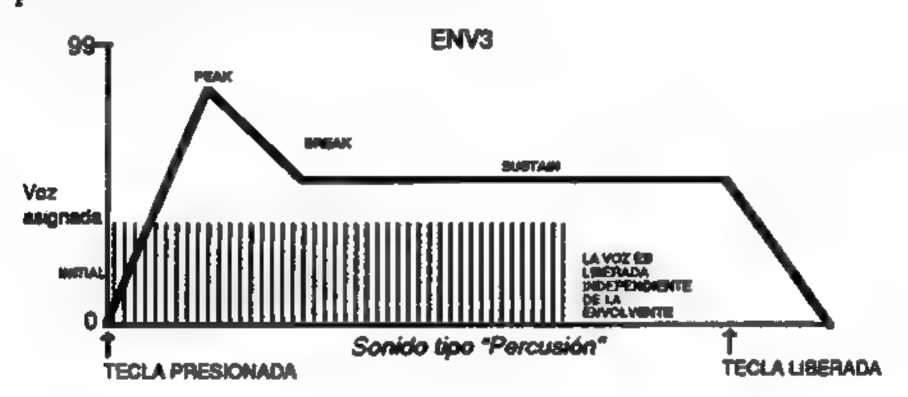
Para optimizar el uso de las 32 voces del SQ y manejar la reasignación de voces es útil algunas veces comprender cuándo una determinada voz será asignada y cuándo será desactivada, o recuperada para ser usada por otros sonidos. Esto depende de una combinación de modos de envolvente y tipos de onda.

Una onda con "loop" (ciclo que se repite en el tiempo) continuará usando la voz hasta que la envolvente alcance el nivel cero. En una onda sostenida, en Modo Normal:





En una onda sostenida, cuando el Modo de la envolvente es Finish:
Para ondas no sostenidas y que no se repiten , (especialmente aquellas de la categoría Percusión y Batería) la voz se recupera tan pronto como el «muestreo» ha tocado hasta el final, sin importar donde esté el nivel de la envolvente . La voz es liberada para ser usada con otro sonido:



KeyboardTrk – Control por Teclado

Hace más largos o más cortos los segmentos de tiempo de la Envolvente dependiendo de la posición de la tecla en el teclado.

Al aumentar el valor de KeyboardTrk se acortarán todos los tiempos de la Envolvente (excepto RELEASE) al tocar notas más arriba del Do central y se alargarán los tiempos al tocar debajo del Do central. Las notas más altas tendrán envolventes más cortas que las notas bajas. Mientras más grande el valor asignado a KeyboardTrk, más grande será la diferencia de DECAIMIENTO entre la nota más alta y la más baja. El Do Central permanece siempre igual y no es afectado por este parámetro.

23	**Select Defaults - Selección de Pre-ajustes**
	Env1 Bank Presione Edit Sounds / Env1 (Bank 2) / Pantalla 3.

Rango: -98 a +98

Presione ENTER para seleccionar los Preajustes

Presione el botón ***Enter*** para tener una lista de los ajustes de envolventes "pre-ajustados" disponibles que pueden ser puestos en una envolvente. Esto es muy útil para usar envolventes típicas como punto de partida al crear nuevas voces. Después de seleccionar la forma presione ***Enter*** nuevamente para asignarla a la voz.

Banco LFO

El banco LFO contiene los parámetros relacionados con el Oscilador de Baja Frecuencia (Low Frecuency Oscillator). Cada voz en un sonido tiene su propio LFO, el que puede ser asignado como modulador donde se seleccione una fuente de modulación. Los LFO son comúnmente usados para crear efectos como vibrato, trémolo u otros.

30	**LFO Speed/NoiseRate - Velocidad del LFO/Frecuencia del Ruido**
	LFO Bank Presione Edit Sounds / LFO (Bank 3) / Pantalla 0.

LFO Speed – Velocidad del LFO

Determina la velocidad del LFO.

Rango: 00 a 99

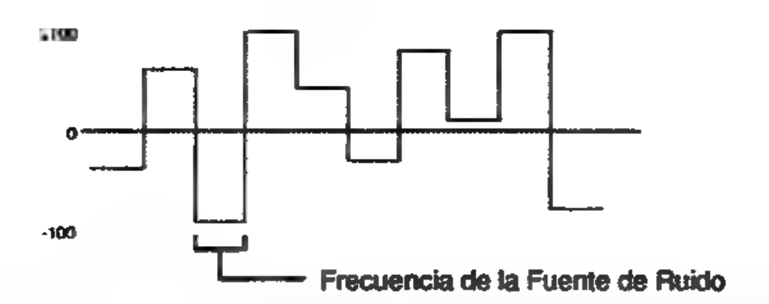
La tabla inferior muestra la frecuencia (en Hertz) para cada valor:

FRECUENCIAS DEL LFO

valor	frec (en Hz)	valor	frec (en Hz)	valor	frec (en Hz)	valor	frec (en Hz)	valor	frec (en Hz)
0	.08	20	1.25	40	6.25	60	11.25	80	16.25
1	.05	21	1.50	41	6.50	61	11.50	81	16.50
2	.06	22	1.75	42	6.75	62	11.75	82	16.75
3	.06	23	2.00	43	7.00	63	12.00	83	17.00
4	.06	24	2.25	44	7.25	64	12.25	84	17.25
5	.07	25	2.50	45	7.50	65	12.50	85	17.50
6	.07	26	2.75	46	7.75	66	12.75	86	17.75
7	.08	27	3.00	47	8.00	67	13.00	87	18.00
8	.08	28	3.25	48	8.25	68	13.25	88	18.25
9	.09	29	3.50	49	8.50	69	13.50	89	18.50
10	.10	30	3.75	50	8.75	70	13.75	90	18.75
11	.11	31	4.00	51	9.00	71	14.00	91	19.00
12	.13	32	4.25	52	9.25	72	14.25	92	19.25
13	.14	33	4.50	53	9.50	73	14.50	93	19.50
14	.17	34	4.75	54	9.75	74	14.75	94	19.75
15	.20	35	5.00	55	10.00	75	15.00	95	20.00
16	.25	36	5.25	56	10.25	76	15.25	96	20.25
17	.33	37	5.50	57	10.50	77	15.50	97	20.50
18	.50	38	5.75	58	10.75	78	15.75	98	20.75
19	1.0	39	6.00	59	11.00	79	16.00	99	21.00

Noise Rate – Velocidad del Ruido

Una de las 15 fuentes de modulación del SQ es NOISE. El modulador Noise es una señal cuyo nivel varía en cantidades variables al azar. Podría parecerse a ésto:



Noise Rate define con que frecuencia cambiará el nivel. Valores bajos causarán que el nivel cambie muy lentamente; valores altos harán que los niveles cambien rápidamente.

Rango: 00 a 99.

31	Level/Delay/Mod - Nivel/Demora/Modulación
	LFO Bank Presione Edit Sounds / LFO (Bank 3) / Pantalla 1.



Level – Nivel LFO

Nivel del LFO. Ajusta el nivel (o intensidad) "manual" del LFO. El nivel controla la intensidad inicial del LFO. El efecto de cualquier modulador del LFO será agregado a este valor.

Rango: 00 a 99.

Dlay – Demora del LFO

Determina el tiempo que toma el LFO para ir desde cero al nivel ajustado en el parámetro "Level". Esto es muy útil para crear vibratos, trémolo, etc. con tiempos de demora (delay). Niveles más altos entregarán niveles mayores de demora (delay).

Rango: 00 a 99.

Mod – Fuente de Modulación de la Velocidad del LFO

Selecciona una Fuente de Modulación para la velocidad del LFO de entre las 15 disponibles.

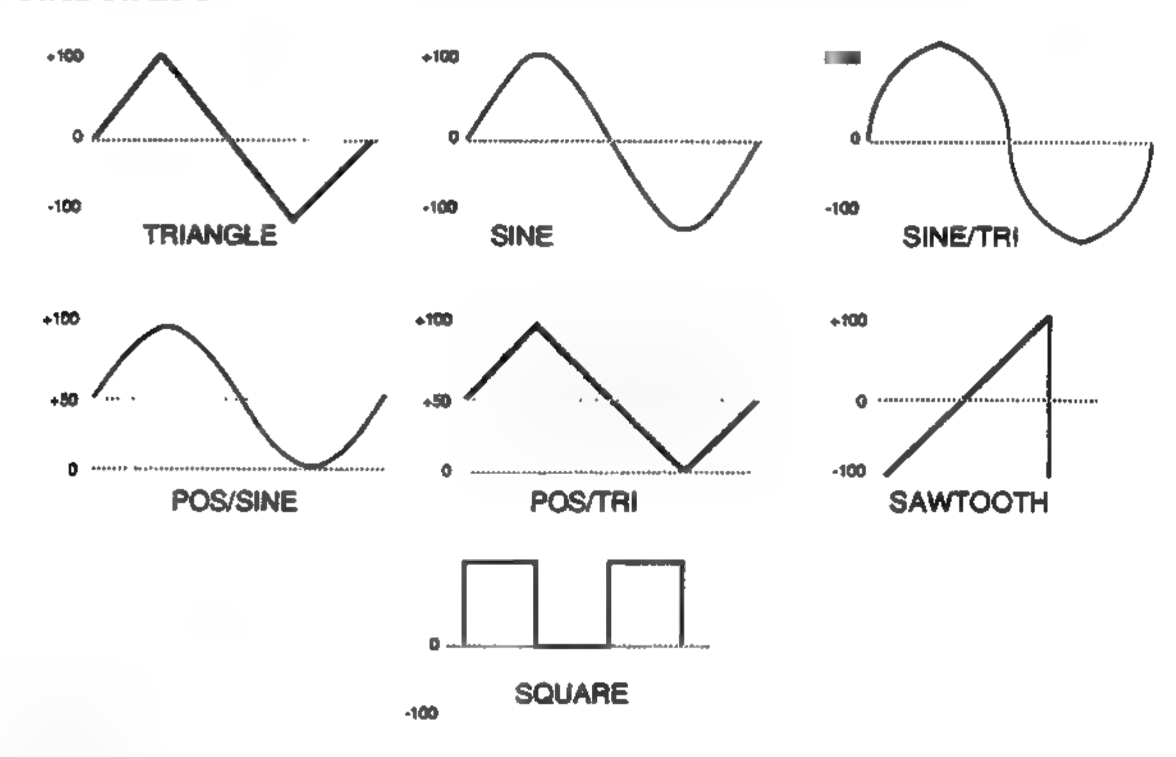
32	**Wave/Restart - Onda/Reinicio**
	LFO Bank Presione Edit Sounds / LFO (Bank 3) / Pantalla 2.

Wave – Onda

Determina como crecerá y caerá la señal. Hay siete alternativas posibles:

- TRIANGLE — la onda triangular es comúnmente usada para modular el LFO y producir vibrato.
- SINE — la onda senoidal es una frecuencia fundamental pura, más abrupta en sus puntas y valles que la onda triangular.
- SINE/TRI — una mezcla de onda senoidal y triangular, es algo así como una onda senoidal puntiaguda.
- POS/SINE — la onda POS/SIN es similar en aplicación a POS/TRI.
- POS/TRI — la onda POS/TRI es una onda de triángulo positiva solamente, útil para simular vibrato en instrumentos como la guitarra, donde las técnicas de vibrato son limitadas al "bending" o "inflexión" de la nota hacia arriba.
- SAWTOOTH — la onda «diente de sierra» es comúnmente usada para efectos especiales.
- SQUARE — la onda cuadrada es útil para producir efectos de trino.

Formas de Onda del LFO



Restart – Reinicio

Determina si el LFO volverá a activarse (reiniciar) con cada toque de tecla: Ajustado en OFF, el LFO ciclará continuamente sin reactivarse. Cuando esté ajustado en ON, la onda del LFO volverá al principio de su ciclo cada vez que se toque una nueva tecla.

Banco del Filtro

Cada voz del SQ tiene su propio par de filtros digitales, Filter 1 y Filter 2, los que están conectados en serie. Los ajustes de filtro determinan que rangos de frecuencia pasarán hacia la salida.

Low-pass/High-pass – Paso Bajo/Paso Alto

Un filtro "low-pass" permite que sólo aquellas frecuencias bajo la frecuencia de corte pasen, las frecuencias más altas serán filtradas. Lo contrario sucede para un filtro High-pass, éste permite pasar a las frecuencias mayores que la frecuencia de corte y filtra las frecuencias que están bajo ella. En el SQ Filter 1 siempre es el filtro Low-pass. Filter 2 puede ser filtro High-pass o Low-pass.

Polos: Curvas de Recorte

"Polo" o "Pole" es un término de ingeniería que describe la pendiente de un filtro, o la *razón* de corte de ese filtro. Cada polo adicional da a un filtro una curva de recorte más pronunciada. En el SQ, los modos de filtro son interdependientes, esto es, el número combinado de polos en Filter 1 y en el Filter 2 es siempre cuatro.

Estos cuatro polos están divididos entre los dos filtros; ya sea 2 y 2, o 3 y 1. Un filtro de 1 polo recorta 6 dB por octava; un filtro de 2 polos 12 dB por octava; un filtro de 3 polos 18 dB por octava; un filtro de 4 polos 24 dB por octava. Para reproducir un filtro "low-pass" de 4 polos (logrando ese clásico sonido de sintetizador análogo), Ud. debería colocar ambos filtros "low-pass" para cortar 12 dB por octava, lo cual resulta en una pendiente de recorte de 24 dB por octava.

Cutoff Frecuency – Frecuencia de Corte

Cada filtro tiene una inflexión en la curva de respuesta, conocida como la frecuencia de corte. Esta es la frecuencia en que el filtro empieza a filtrar frecuencias. La frecuencia de corte puede permanecer fija en el tiempo, o puede ser variada modulando el filtro con una envolvente, LFO, velocidad, etc. Ud. puede crear configuraciones de filtro muy interesantes usando un modulador diferente para cada filtro. Por ejemplo, experimente usando la Rueda de Modulación para modular los filtros. Ud. puede modular un filtro hacia arriba con la Rueda de Modulación, mientras simultáneamente modula el otro hacia abajo.

40	**Filter1/Filter2 - Filtro 1/Filtro 2**
	Filter Bank Presione Edit Sounds / Filter (Bank 4) / Pantalla 0.

```
Filter1= 2LoPass
Filter2= 2HiPass
```

Filter 1 – Filtro 1

Modo Filter 1, determina si Filter 1 será un filtro Low-pass de 2 o 3 polos.

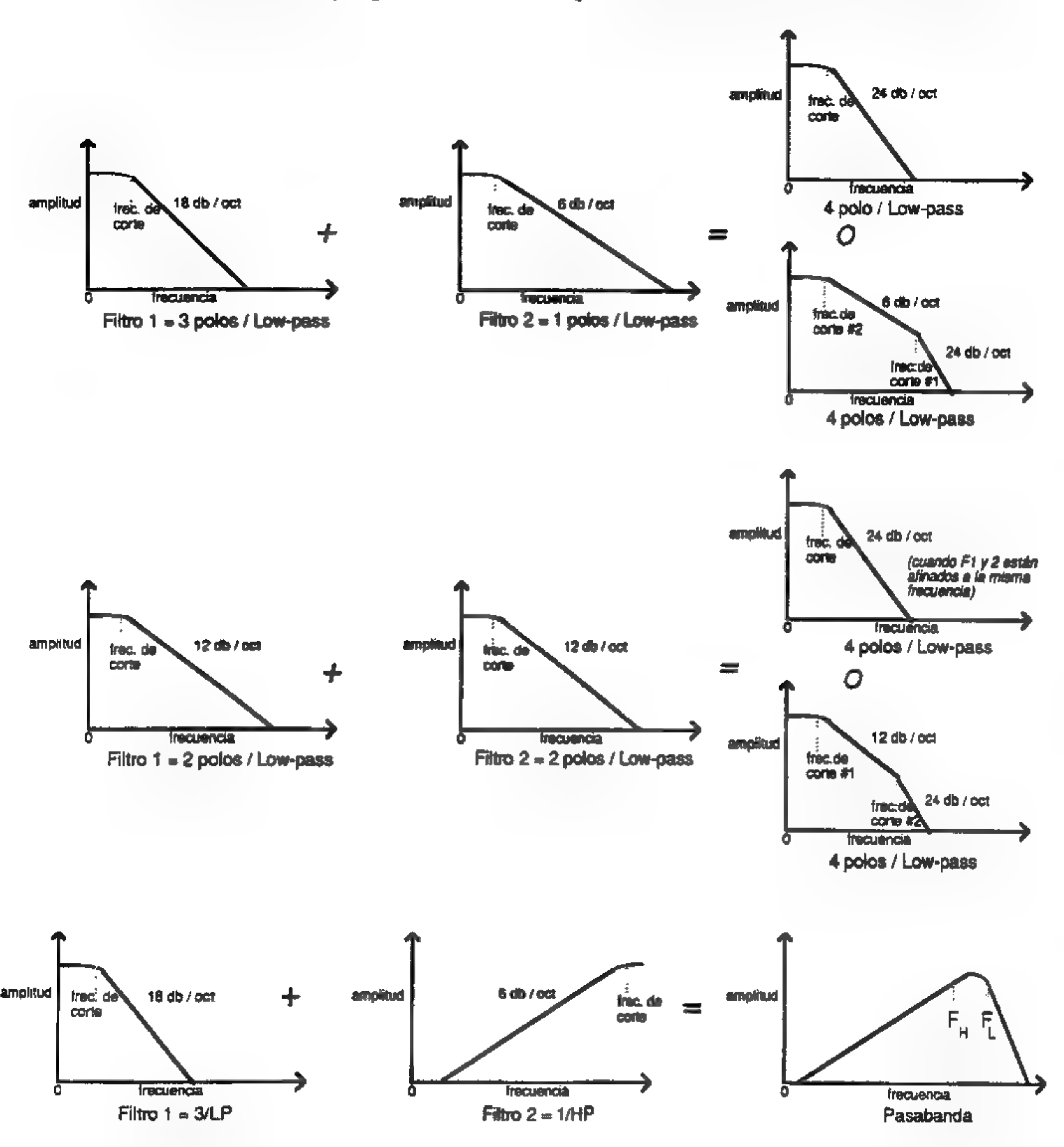
Filter 2 – Filtro 2

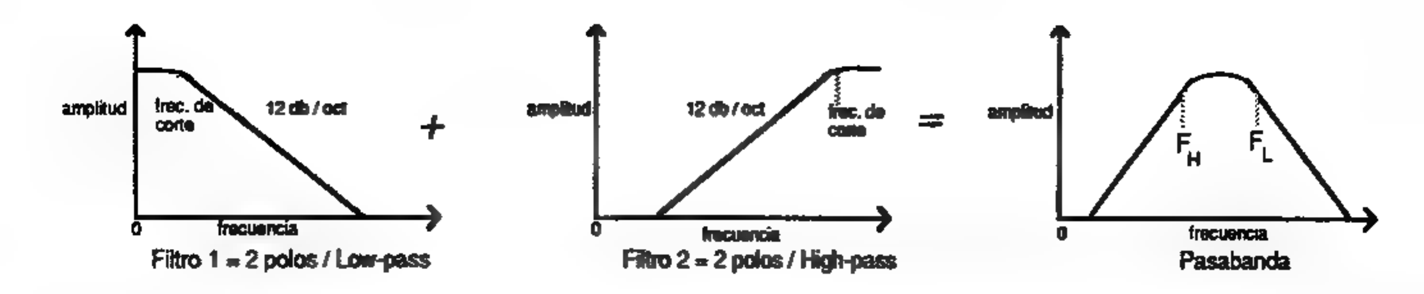
Filter 2 puede ser configurado como filtro High-pass de 1 o 2 polos, o como filtro Low-pass de 1 o 2 polos.

Estos dos parámetros están ligados, cambiando el valor de uno resultará en el cambio correspondiente en el otro.

Configuraciones de Filtro

Los diagramas abajo muestran un número de posibles configuraciones de filtro. A la izquierda están las curvas de respuesta de los dos filtros mostrados separadamente. A la derecha hay algunas de las formas posibles de filtros combinados.





41	FC1 Cutoff/Envelope2 - Frecuencia de Corte del Filtro 1/Envolvente 2
	Filter Bank Presione Edit Sounds / Filter (Bank 4) / Pantalla 1.

FC 1 Cutoff — Frecuencia de Corte del Filtro 1

Determina la frecuencia inicial de corte de filtro. En el filtro "low-pass", un ajuste de 127 permite a toda la señal original pasar a través del filtro. Ajustes más bajos bajarán la frecuencia de corte, algo así como bajar el control de agudos de su estéreo.

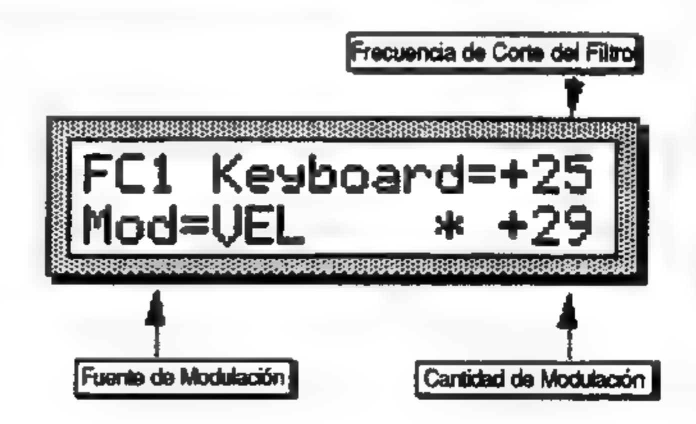
Rango: 000 a 127.

Envelope 2

Determina la intensidad con que la envolvente 2 afectará la frecuencia de corte del filtro.

Rango: -99 a +99.

42	FC1 Keyboard/Mod Source and Amount - Control por Teclado en FC1/ Fuente de Modulación e Intensidad
	Filter Bank Presione Edit Sounds / Filter (Bank 4) / Pantalla 2.



FC1 Keyboard – Control por Teclado en FC1

Ajusta la intensidad en que la posición de una nota en el teclado modulará la frecuencia de corte del filtro. Para conseguir que el filtro sigua al teclado exactamente, ponga "FC1Keyboard= +50".

Rango: -99 a +99.

Mod Source – Fuente de Modulación

Selecciona la fuente de modulación para la frecuencia de corte de filtro entre las 15 fuentes de modulación disponibles.

Mod Amount – Intensidad de Modulación

Determina la intensidad con que la fuente de modulación afectará la frecuencia de corte del filtro.

Rango: -99 a +99

43 FC2 Cutoff/Envelope2 - Frecuencia de Corte de FC2/Envolvente 2

Filter Bank Presione Edit Sounds / Filter (Bank 4) / Pantalla 3.

FC 2 Cutoff — Frecuencia de Corte de Filter 2

Determina la frecuencia de corte de filtro inicial. En el filtro "low-pass", un ajuste de 127 permite pasar toda la señal original a través del filtro. Ajustes más bajos bajarán la frecuencia de corte, algo así como bajar el control de agudos de su estéreo.

Rango: 000 a 127.

Envelope 2 – Envolvente 2

Determina la intensidad con la que la envolvente 2 afectará la frecuencia de corte del filtro.

Rango: -99 a +99.

44 FC2 Keyboard/ModFC1>FC2 - Control por Teclado en FC2/Mod FC1>FC2

Filter Bank Presione Edit Sounds / Filter (Bank 4) / Pantalla 4.

FC2 Keyboard – Control por Teclado en FC2

Ajusta la cantidad en la que la posición de una nota en el teclado modulará la frecuencia de corte de filtro. Para conseguir que el filtro siga al teclado exactamente, ponga "FC2 Keyboard= +50".

Rango: -99 a +99.

Mod FC1>FC2

Permite al modulador asignado a FC1(Frecuencia de Corte Filtro1) modular FC2. La Intensidad de FC2 no tiene fuente de modulación propia, este es el único modo de aplicarle modulación. Cuando "Mod FC1—>FC2=ON"; la fuente de modulación de FC1 con su intensidad de modulación serán aplicadas a FC2.

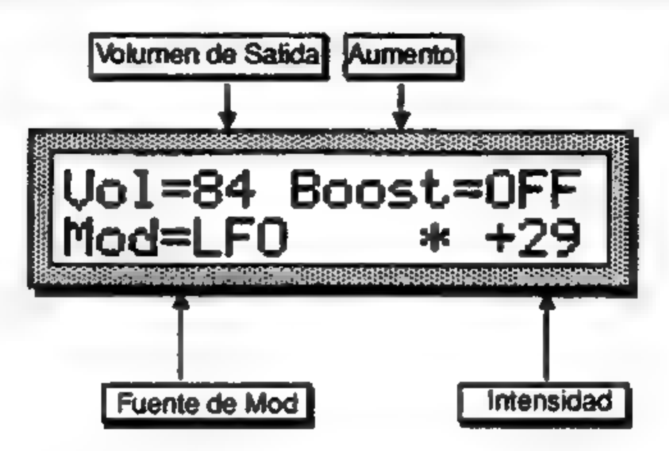
Bancos Env 2 y Amp

Las pantallas de parámetros en estos bancos corresponden directamente a aquellas de Env 1 (Banco 2). Vea la sección que cubre Env 1 antes en esta sección para mas detalles. Nuevamente, Env 1 controla el "pitch", Env 2 controla el Filtro y Amp regula el volumen.

Output Bank – Banco de Salida

Los parámetros del Banco de Salida, junto con la envolvente Amp, controlan el volumen total y la posición estéreo de la voz, además de la Función "Scale" del teclado, canalización de efectos, reasignación y prioridad de voces.

70	**Vol/Boost/Mod Source & Amount - Volumen/Aumento/Fuente de Modulación & Intensidad**
	Output Bank Presione Edit Sounds / Output (Bank 7) / Pantalla 0:



Volume — Volumen de la Voz

Ajusta el volumen total de la voz. Como está permanentemente asignado al volumen de la voz, este parámetro podría ser pensado también como la Intensidad de Amp.

Rango: 00 a 99.

Boost — Aumento de Volumen

Al ajustar este parámetro en "ON" se aplica una subida de nivel de +12 dB.

- ON — Se aplica una subida (aumento) de nivel de +12 dB.
- OFF — La voz toca normalmente.

Mod Source — Fuente de Modulación

Modulador del Volumen – Selecciona una de las 15 fuentes de modulación disponibles para que afecte el volumen de la voz. Esto es adicional a la envolvente "Amp", que siempre está asignada al volumen.

Mod Amount — Intensidad de Modulación

Intensidad de Modulación del Volumen – Determina la intensidad con que una fuente de modulación afectará el volúmen de la voz.

Rango: -99 a +99

Los dos parámetros en la línea inferior de la pantalla proporcionan una poderosa herramienta para formar el volumen del sonido a través del teclado:

71	KeybdScale/KeyRange - Reajuste por Teclado/Rango de Teclado
	Output Bank Presione Edit Sounds / Output (Bank 7) / Pantalla 1.

KeybdScale — Reajuste por Teclado

Cantidad de Reajuste por Teclado (Zona) – Puede ser usado para crear un aumento o disminución contínua de volumen entre las dos teclas especificadas a la derecha (vea abajo). Esto es bueno para hacer "cross fading" (entrecruzamiento gradual de volúmenes) entre las voces, o para reducir el volumen de una voz particular a medida que Ud. va hacia arriba en el teclado. Un valor de +99 llevará el volumen desde silencio hasta máximo nivel entre las teclas inferiores y las superiores. Un valor de -99 hará una disminución de la voz desde máximo volumen hasta silencio, entre las teclas inferiores y superiores. Valores intermedios lograrán un decrecimiento gradual de la voz entre un sonido a máximo nivel y un valor intermedio.

Al ajustar en ZONE, la voz sonará a volumen constante entre las teclas inferiores y superiores. No habrá sonido debajo de la tecla inferior o sobre la tecla superior.

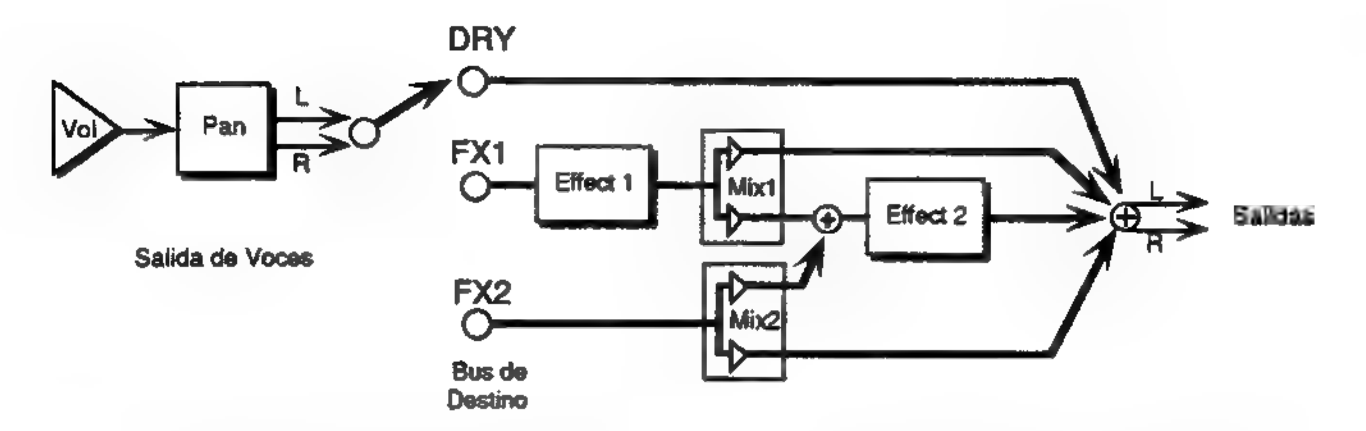
KeyRange — Ajustando una Zona de Teclado

Tecla Inferior y Tecla Superior – Ajusta el rango de teclado en que habrá un "fade in" o "fade out" (aumento o disminución gradual), o en el que habrá una zona de teclado. Cuando seleccione este parámetro, las notas puede ser ingresadas desde el teclado o usando el ***Cursor de Entrada de Datos*** o los botones ***Flecha Arriba/Abajo.*** Seleccione este parámetro y toque la tecla inferior; esa nota es ingresada como la tecla inferior y el cursor se mueve a la tecla superior. Ahora toque la tecla superior; esa nota es ingresada como la tecla superior y el cursor desaparece. Si Ud. comete un error, o desea ingresar valores de rango diferentes, sólo debe seleccionar el parámetro nuevamente y repetir el proceso.

72	**Output Bus/Priority - Bus de Salida/Prioridad**
	Output Bank Presione Edit Sounds / Output (Bank 7) / Pantalla 2.

Output Bus – Bus de Salida

Cada voz dentro de un programa puede ser direccionada a uno de los tres buses de efectos estéreo. El diagrama abajo muestra las rutas de señales para cada bus. Vea la sección "Efectos" para mayor información sobre la programación de efectos específicos.



Priority – Prioridad

Este parámetro da control sobre como serán reasignadas las voces para tocar nuevas notas cuando todas las voces del SQ estén sonando. Una voz puede ser asignada con prioridad LOW, MEDIUM o HIGH (BAJA, MEDIA o ALTA). La regla es que a una voz dada sólo se le asignarán voces desde voces con misma prioridad o inferior.

MEDIUM es el estado usual y debería ser usado para la mayoría de las voces. LOW puede ser usado para las voces de un sonido del cual se perdería poco si algunas voces le fueran quitadas. (como una voz tocando la misma onda que otra voz, pero desafinando un poco). HIGH es usada sólo para aplicaciones específicas en las cuales Ud. desea proteger una voz o voces de ser reasignadas, tales como los sonidos de batería o como el sonido de un acorde sostenido ("pad") en una pista de secuenciador cuando use el SQ con un secuenciador externo.

73	**Pan/Vel Window - Posición Estéreo/Ventana de Velocidad**
	Output Bank Presione Edit Sounds / Output (Bank 7) / Pantalla 3.

Pan — Posición Estéreo

Posiciona la voz en la mezcla estéreo. El rango es desde 00 (completamente a la izquierda) a 99 (completamente a la derecha). Un valor de 50 centra la voz.

VelWindow – Ventana de Velocidad

Selecciona una velocidad de tecla bajo la cual, o sobre la cual, la voz no sonará. Esto permite cambiar entre diferentes voces dentro del sonido por velocidad. El rango es de -127 a +127. Cuando el valor es +000, el parámetro no tendrá efecto. Valores entre +001 a +127 significan que la voz sólo tocará cuando la velocidad de la tecla es *mayor* que el número mostrado. Valores entre -001 a -127 significan que la voz sólo tocará cuando la velocidad de la tecla sea *menor* o igual al número mostrado.

Sección 7 — Programación de Batería

- Esta sección cubre aquellas funciones que pueden ser editadas independientemente para cada voz dentro de un sonido de batería.

Configuración de Sonidos de Batería del SQ

Como se vió anteriormente, los sonidos del SQ vienen en dos variedades: Sonidos Estándares y Sonidos de Batería. Los sonidos de Batería difieren de los sonidos de Estándares en dos áreas principales:

Número de Voces — Los sonidos Estándar están hechos de tres voces. Los sonidos de Batería están compuestos de 17 voces distintas. Cada voz puede ser usada como un instrumento separado de percusión o de batería. Los sonidos de Batería usan sólo una voz por tecla.

Arquitectura de Voces — Cada una de las 17 voces dentro de un sonido de Batería consiste de:

- un oscilador digital que toca cualquiera de las formas de la memoria del SQ excepto las ondas del tipo TRANSWAVES y MULTI- WAVES.
- dos filtros digitales que están fijos en modo paso de graves de 4 polos.
- un juego de parámetros específicos de los sonidos de Batería.

Selección de la Edición de Sonidos de Batería

Debido a que el SQ tiene dos tipos de sonidos, también tiene dos modos de edición de sonido; uno está relacionado con la edición de sonido Estándar y el otro con la edición de sonidos de Batería. Para crear o editar un sonido de Batería, Ud. debe usar el modo edición de Batería.

Hay dos métodos para ingresar al modo Edición de Batería:

- Comando Cambio de Modo de Sonido — Este es el modo estándar para cambiar de modo de edición. Ubicado en ambos modos de edición este comando permite el acceso al otro modo de edición. El Comando de Modo de Sonido está ubicado en la pantalla 05 en ambos modos de Edición de Sonido.
- Seleccionando Sonidos — Un segundo método para cambiar de modo es mediante la simple selección de sonido. El sonido seleccionado actualmente determina el modo de edición de sonido. Ud. puede ingresar al modo de edición de batería seleccionando un sonido de batería, y luego presionando el botón ***Edit Sound*** .

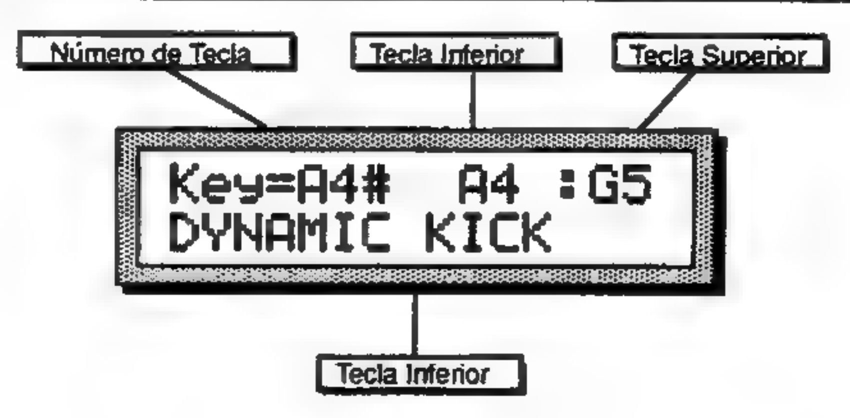
Modo Edición de Sonidos

Cada vez que Ud. desee editar un sonido debe poner primero el SQ en el Modo Edición de Sonidos. Esto se logra presionando el botón ***Edit Sound*** . Un vez en el Modo Edición de Sonidos Ud. puede modificar los parámetros de un sonido a su gusto o crear un sonido completamente nuevo.

Banco de Ondas

En el banco de Ondas Ud. puede escoger que onda será tocada por la voz seleccionada y modificar distintos parámetros de reproducción de la onda.

00	**Voice Select/Key Range/Wave Name - Selección de Voces/Rango de Teclado/Nombre de Onda**
	Wave Bank Presione Edit Sounds / Wave (Bank 0) / Pantalla 0.



Número de Tecla

Este parámetro se usa para seleccionar cualquiera de las 17 voces para ser editada.

Seleccione un sonido Estándar y luego use el comando Cambio de Modo de Sonido para entrar al modo Edición de sonidos de Batería (para información acerca del comando Cambio de Modo de Sonido, lea "05- Change Sound Mode" más adelante en esta sección). Esto pondrá el mapa inicial de batería en el "buffer" de edición. Tómese un momento ahora para tocar cada una de las teclas del teclado SQ, Ud. notará que cada vez que toca una nueva tecla, el número de la tecla actual cambia. Sin embargo, los parámetros de rango del teclado (Low Key y High Key - Tecla Inferior - Tecla Superior) y el nombre de la onda cambia cada cierto número de tecla. Si Ud. cuenta, notará que hay 17 de éstos cambios, los que corresponden a las 17 voces.

Al tocar las teclas en el teclado, Ud. está seleccionando una voz para ser editada. Ud. puede luego seleccionar una forma de onda, definir un *rango de teclado* y ajustar la voz a su gusto.

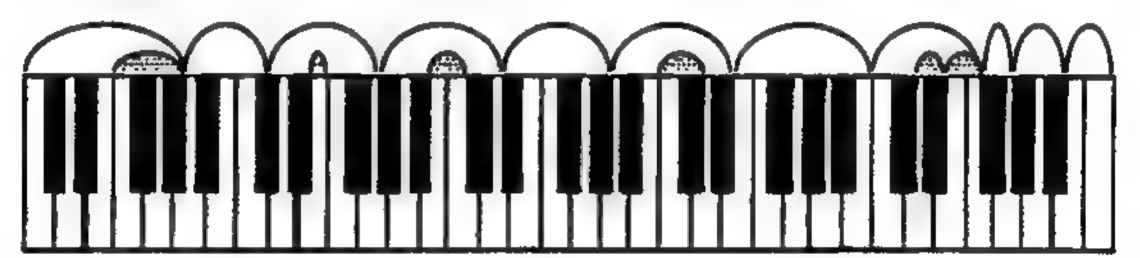
Low Key/High Key — Tecla Inferior/Tecla Superior

Los parámetros "Low Key" y "High Key" trabajan juntos para formar el rango de teclado, este es el término usado para describir el rango de notas que una voz en particular puede tocar.

Después de seleccionar este parámetro, Ud. puede ajustar el rango del teclado con sólo tocar las notas que corresponden a la tecla inferior y tecla superior en el teclado. (La Tecla Inferior es ajustada primero y luego la Tecla Superior).

Creando "Hoyos" en el Mapa del Teclado

Es posible, al ajustar el rango del teclado para una voz en particular, que esta voz "cubra" una o más voces distintas. Esto ocurrirá si el Rango del Teclado de una nota se extiende sobre el área del teclado de otra voz. El resultado sería más o menos así:



Como Ud. puede ver, las 11 voces definidas cubren el rango completo del teclado del SQ. Esto tiene el efecto de cubrir las seis voces restantes (mostradas en sombra).

Ahora, suponga que Ud. desea agregar otra voz al sonido (se acaba de dar cuenta que no puede vivir sin el pandero(tambourine)). Para lograr tener otra voz disponible para la forma de onda del pandero (tambourine), Ud. debe:

- Seleccionar una tecla en el rango en que le gustaría tener el pandero.
  Para este ejemplo, escogeremos F6 (Fa en sexta octava).

Luego, Ud. necesitará crear un hoyo en el mapa de sonido de esa tecla.

- Seleccione la voz que ocupa actualmente la tecla F6 (tocando la tecla) y reajuste su rango de teclado en un lugar donde la tecla inferior queda sobre F6. Ya que no está agregando voces arriba de F6, Ud. puede reajustar la tecla superior a su valor original.

Esto tendrá el efecto de crear un hoyo en el mapa del teclado en la tecla F6, ya que no hay voces cuyo rango de teclado cubran F6.

- Toque la tecla F 6 para seleccionar su voz. El visor dirá:

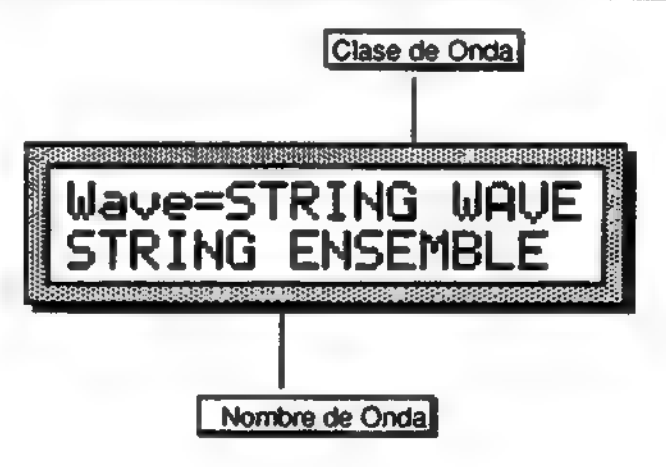


Presionando la tecla tendrá el efecto de seleccionar las voces "cubiertas" y llevarlas al nuevo espacio creado. Si hay más de una voz cubierta (como se muestra en el ejemplo), presionando repetidamente la tecla donde el espacio ha sido creado, seleccionará cada una de las voces cubiertas en rotación.

Los signos de interrogación en el valor de la tecla indican que no hay una voz *definida* en esa tecla.

- Para completar el proceso, designe un rango de teclado para la voz y ésta se convertirá en voz permanente del sonido. Puede seleccionar entonces qué onda tocará la voz y hacer otros ajustes, como con cualquier voz.

01	**Wave Class/Wave Name - Clase de Onda/Nombre de Onda**
	Wave Bank Presione Edit Sounds / Wave (Bank 0) / Pantalla 1.



Clase de Ondas

Este parámetro determina la clase de forma de onda que usará para una voz en particular. Al seleccionar este parámetro, Ud. puede usar el ***Cursor de Entrada de Datos*** o los botones ***Flecha Arriba/Abajo*** para recorrer rápidamente las distintas clases de ondas en la categoría que Ud. desea. Luego seleccione el nombre de la onda para escoger una onda específica desde esa categoría.

Cada vez que se cambia la clase de onda se selecciona la primera onda de ese tipo y los parámetros de la línea inferior son reiniciados a los valores originales de la nueva clase de onda.

Las ondas del SQ están divididas en 13 categorías o *Clases de Ondas*.

Estas clases de ondas contienen muestras de sonidos acústicos reales y electrónicos, que pueden ser usados como base para una gran variedad de sonidos de gran realismo musical. Donde ha sido necesario, las ondas han sido *multi-muestreadas* (o "sampleadas" en varios puntos a través del rango del instrumento) para máxima autenticidad en la reproducción del original.

Una lista descriptiva de las Clases de Ondas se encuentra en la sección precedente, Programación Estándar.

Nota: Las ondas que se encuentran en la categoría TRANSWAVE y MULTI-WAVE no pueden ser seleccionadas como voces para sonidos de Batería.

Wave Name – Nombre de la Onda

Aquí Ud. selecciona la onda específica que una voz tocará. Cuando este parámetro está subrayado, el ***Cursor de Entrada de Datos*** seleccionará solamente las ondas contenidas en la clase de onda seleccionada. Al presionar los botones de ***Arriba/ Abajo***, Ud. podrá cruzar a la siguiente categoría.

(Una lista completa de las ondas disponibles se encuentra en la sección precedente, Programación Estándar.)

02	**Direction - Dirección**
	Wave Bank Presione Edit Sounds / Wave (Bank 9) / Pantalla 2.

Dirección

Este parámetro determina la dirección en la que sonará la onda, hacia adelante o hacia atrás.

Las formas de ondas encontradas dentro de las clases de ondas WAVEFORM e INHARMONIC están basadas en "loops" y por lo tanto tienen una dirección fija (al seleccionar algunas de estas ondas, este parámetro no obedece en la pantalla.)

03	**Clear Key Map - Borrar Mapa de Teclas**
	Wave Bank Presione Edit Sounds / Wave (Bank 0) / Pantalla 0.

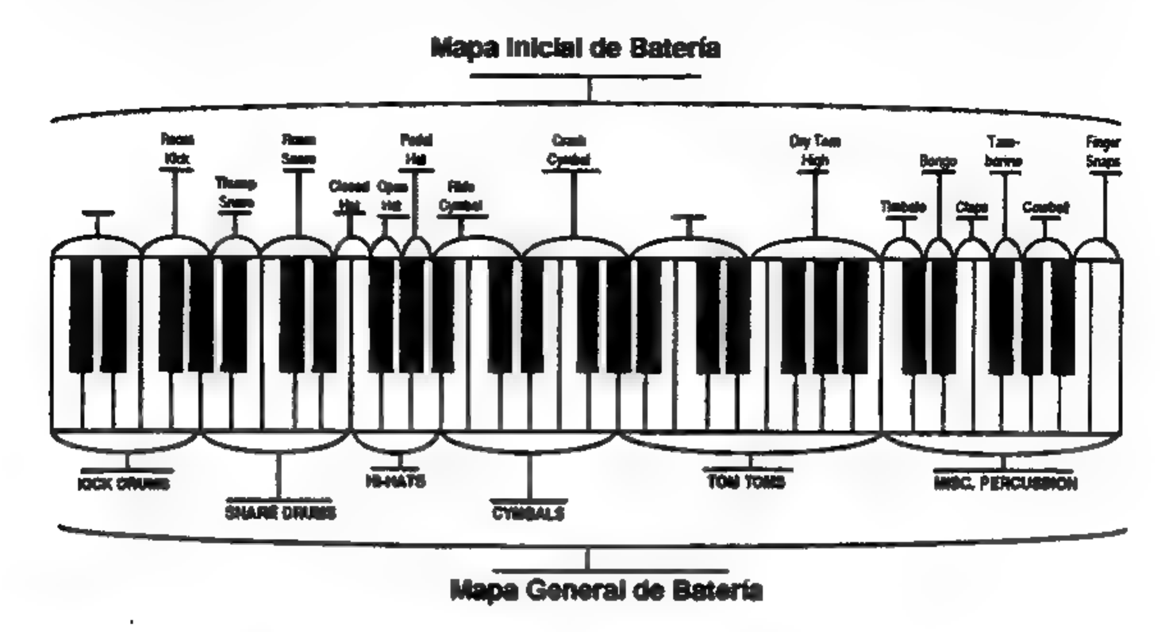
Clear Key Map – Borrar Mapa de Teclas

Este comando borra el mapa del teclado que reside actualmente en el "buffer" de edición, ajustando todas las voces al rango A0-A0. Ud. puede presionar el botón ***Enter*** para activar este comando. Use este comando cuando quiera desechar una edición en la que estaba trabajando y recomenzar desde cero.

04	**Set Default Map - Ajustar Mapa Inicial**
	Wave Bank Presione Edit Sounds / Wave (Bank 0) / Pantalla 4.

Set Default Map – Ajuste del Mapa Inicial

Este comando borra cualquier sonido que esté residiendo en el "buffer" de edición y lo reemplaza con los ajustes iniciales del mapa del teclado. La ilustración abajo muestra los ajustes iniciales del mapa estándar de sonido.



05	**Change SoundMode - Cambio de Modo de Sonido**
	Wave Bank Presione Edit Sounds / Wave (Bank 0) / Pantalla 5.

Change Sound Mode – Cambio de Modo de Sonido

Presione ***Enter*** para cambiar el modo actual de sonido. Al trabajar en el modo de sonido de batería, este comando ubicará el Sonido Estándar en el "buffer" de edición y pondrá el SQ en modo Sonido Estándar.

Banco de Pitch

En el banco de Pitch, Ud. puede ajustar los niveles "manuales" de "pitch" de esa voz y seleccionar si el "pitch" "seguirá" el teclado.

10	**Oct/Semi/Fine (Voice Tune) - Afinación de la Voz**
	Pitch Bank Presione Edit Sounds / Pitch (Bank 1) / Pantalla 0.

Oct

Varía el "pitch" de la voz en octavas.

Rango: - 4 + 4.

Semi

Cambia el "pitch" de la voz en semitonos. Al aumentar o disminuir este control más allá de + 11 o - 11, automáticamente aumentará o decrecerá en una octava.

Fine

Esto cambia el "pitch" de la voz en centésimos (1/100) de semitono

Rango: - 99 a + 99.

11	**Keyboard Pitch Tracking - Tipo de Pitch del Teclado**
	Pitch Bank Presione Edit Sequences / Pitch (Bank 1) / Pantalla 1.

Tipo de Pitch del Teclado

Determina si el "pitch" de la voz seleccionada cambiará a través del teclado (operación normal) o permanecerá estático en C-4 (Do Central).

- ON — El "pitch" de la voz "seguirá" el teclado.
- OFF — Todas las teclas tocan el mismo "pitch"; C4.

Banco de Filtros

Los ajustes del filtro determinan qué rangos de frecuencias se permitirán pasar a través de la salida. Los sonidos de batería siempre tienen un filtro "pasa-bajos" de 4 polos. Vea la descripción del Banco del Filtro en la sección de Programación Estándar para mayores detalles.

40	Fc Cutoff/LevV - Frecuencia de Corte del Filtro/Control de Nivel por Velocidad
	Filter Bank Presione Edit Sounds / Filter (Bank 4) / Pantalla 0.

Fc Cutoff — Frecuencia de Corte del Filtro

Determina la frecuencia inicial o manual del filtro. Un ajuste de 127, deja pasar la señal original completa a través del filtro. Ajustes más bajos, bajan la frecuencia de corte, algo parecido a bajar la perilla de agudos de un equipo estéreo.

Rango: 000 a 127.

Lev V — Control de Nivel por Velocidad

El parámetro de Nivel por Velocidad bajará todos los cortes de filtro al tocar más suave. Esto significa que el ajuste que Ud. le asigne al parámetro Fc Cutoff es el nivel máximo, el nivel que alcanzará al tocar fuertemente una tecla. La cantidad del parámetro "Lev V" determinará cuánto será reducido este nivel a medida que toque más suave. Con estos parámetros Ud. puede tener control dinámico contínuo sobre la frecuencia del corte del filtro con sólo variar la fuerza con que toca.

Rango: 00 a 29

Banco del Amplificador – AMP

En el banco del Amplificador (AMP), Ud. controla el volumen de las voces individuales dentro de un sonido de batería.

60	Gate Time/Release Time - Tiempo de Gatillado/Tiempo de Liberación
	Amp Bank Presione Edit Sounds / Amp (Bank 6) / Pantalla 0.

Gate Time – Tiempo de Gatillado

Determina el tiempo que la envolvente permanece a máximo nivel antes de entrar a la etapa de liberación (release).

Rango: 00 a 99

Nota: Este parámetro está relacionado con el modo FINISH solamente.

Release Time – Tiempo de Liberación

En el Modo normal, definirá el tiempo que tomará a la envolvente en retornar a cero después de soltar una tecla. En el Modo Finish, controlará la cantidad de tiempo que le toma a una voz en retornar a cero después del tiempo determinado en el parámetro Gate Time.

Rango: 00 a 99

61	LevV/Mode - Control de Nivel por Velocidad/Modo
	Amp Bank Presione Edit Sounds / Amp (Bank 6) / Pantalla 0.

Lev V — Control de Nivel por Velocidad

El parámetro de Nivel por Velocidad disminuirá el volumen al tocar más suave. Esto significa que el ajuste que Ud. le asigne al volumen de la voz es el nivel máximo, el nivel que será utilizado con el golpe más fuerte de tecla. El valor del "Lev V" determinará cuánto se reducirá este nivel a medida que se toca más suave. Con este parámetro, Ud. puede tener control dinámico contínuo sobre el volumen variando solamente la fuerza con que toca. El cambiar la Curva de Velocidad (Vel Curv) le permitirá a Ud. tener mayor control en la respuesta a la velocidad de la envolvente.

Rango: 00 a 99

Modo — (ENV 1 y ENV 2)

- NORMAL — La envolvente se desarrolla normalmente, tal como se muestra en el diagrama de la siguiente página.

- FINISH — La envolvente recorre su ciclo completo, ignorando el evento de liberación de la tecla. La envolvente espera entrar a la etapa de liberación una vez que el tiempo de gatillado (Gate Time) haya finalizado, en vez de parar tan pronto como se suelta la tecla. Esto es bueno para sonidos de tipo percusivo en los que Ud. necesita que la envolvente sea la misma para cada nota, independiente de cuánto se mantenga la tecla presionada.

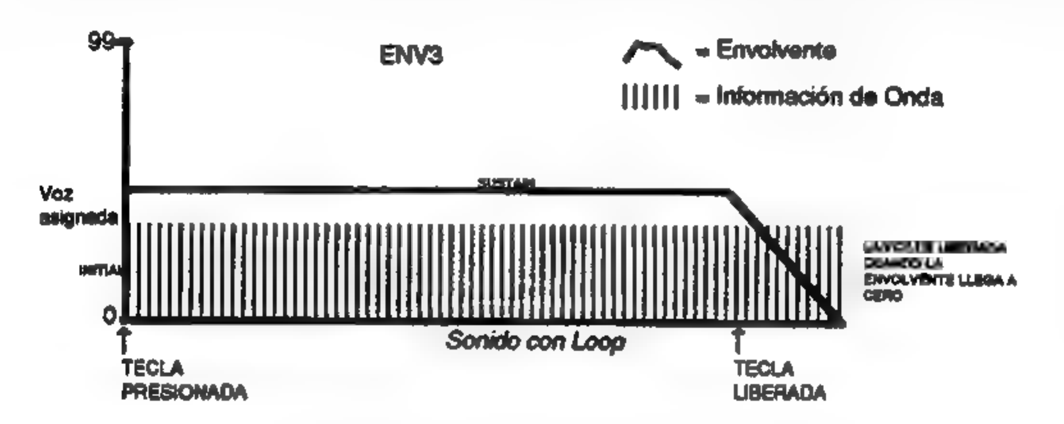
Modo (AMP) — Activación de Voces/Reasignación de Notas

En el modo NORMAL, si Ud. ajusta una demora (delay) en la voz, y suelta la tecla antes que el tiempo designado termine, la voz no sonará.

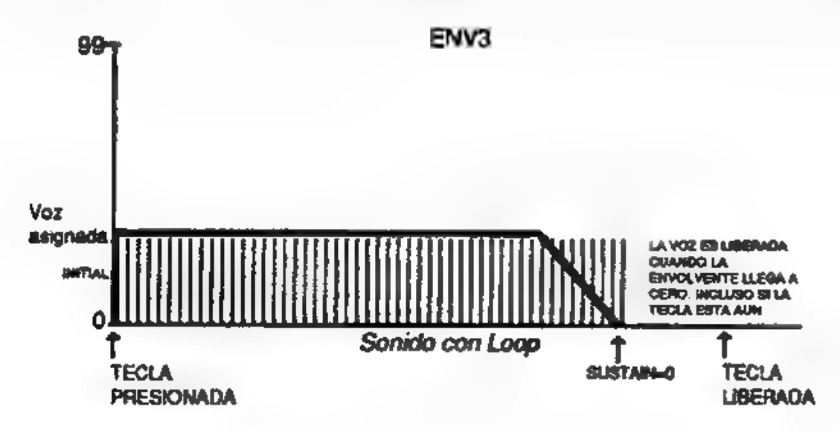
En modo FINISH, si Ud. ajusta un tiempo de demora (delay) en la voz y suelta la tecla antes que el tiempo termine, la nota sonará de todos modos. La envolvente completa lo que Ud. programó.

Para maximizar el uso de las 32 voces del SQ, y controlar la asignación de voces, es útil comprender cuándo una voz dada, será asignada y cuándo será soltada o devuelta para ser usada por otros sonidos. Esto depende de la combinación del modo de envolvente y del tipo de onda.

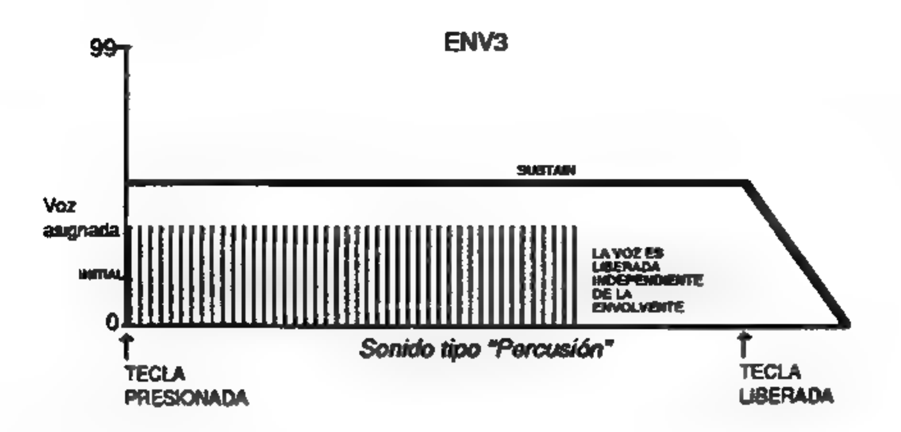
Una onda sostenida continuará el uso de una voz hasta que la envolvente llegue a cero. Para una onda sostenida cuando el Modo de la Envolvente es Normal:



Para una onda sostenida cuando el Modo de la Envolvente es ajustado en Finish sucede lo siguiente:
Para ondas no sostenidas, (específicamente aquellas en las categorías de Percusión y



Baterías), la voz se libera tan pronto como la muestra (sample) ha sido reproducida hasta el final, sin importar el nivel de la envolvente. La voz es liberada para ser usada por otro sonido:



Banco de Salida – Output Bank

Los parámetros del Banco de Salida regulan el volumen total y la posición estéreo de la voz.

70	**Volume/Pan - Volumen/Posición Estéreo**
	Output Bank Presione Edit Sequences / Output (Bank 7) / Pantalla 0.

Volumen — Volumen de la Voz

Ajusta el volumen de la voz. Dado que la Envolvente 3 está permanentemente direccionada al volumen de la voz, este parámetro también puede ser pensado como la Intensidad de la Envolvente 3.

Rango: 00 al 99

Boost — Aumento de Volumen

Al poner este parámetro en "ON", se aplica un aumento de volumen de 12 dB.

- ON — Se aplica el aumento de +12 dBa la voz seleccionada.
- OFF — La voz toca normalmente.

Pan — Posición Estéreo

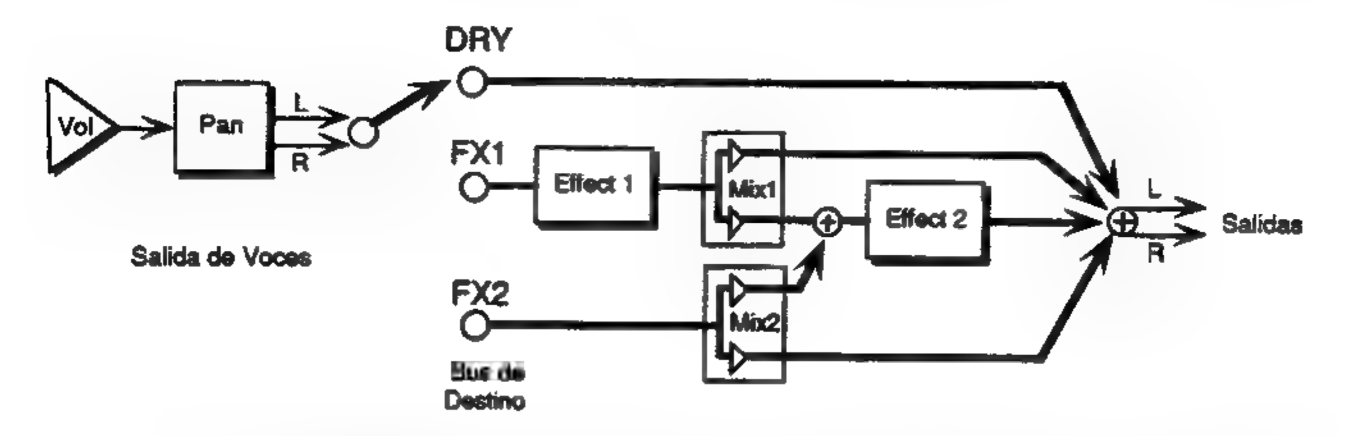
Ubica la voz dentro de la mezcla estéreo.

Rango: desde -98 (completamente a la izquierda) a + 99 (completamente a la derecha). Un valor de 00 ubica la voz en el centro.

71	**Output Bus/VelCurv - Bus de Salida/Curva de Velocidad**
	Output Bank Presione Edit Sounds / Output (Bank 7) / Pantalla 1.

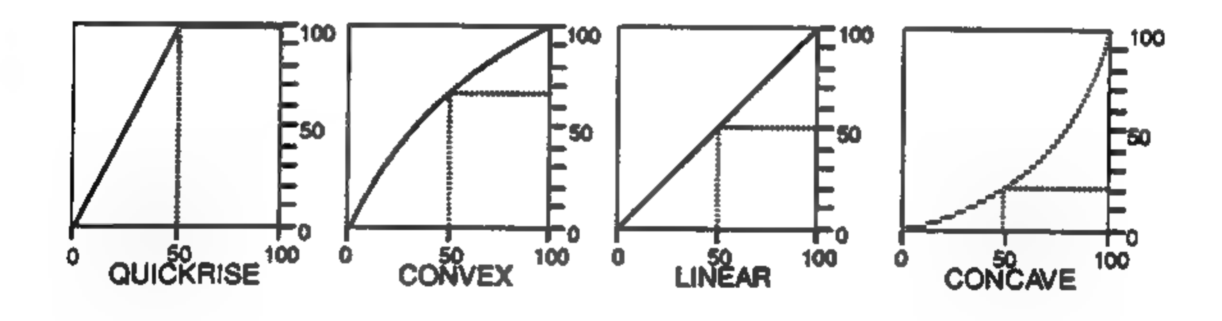
Bus de Salida

Cada voz dentro de un sonido puede ser direccionada a uno de los tres "buses" estéreo. El diagrama abajo muestras las rutas generales de las señales de cada bus. Ver la sección "Efectos" para mayores detalles en la programación de efectos específicos.



Vel Curv — Curva de Velocidad

Este parámetro selecciona cuál de las cuatro curvas de velocidad usará la envolvente si el Control de Nivel por Velocidad (Lev V) es ajustado en un valor distinto a cero. Los valores disponibles son: QUIKRISE; CONVEX; LINEAR y CONCAVE.



Sección 8 – Presets

Acerca de los Presets

Un *Preset* es una combinación de hasta ocho sonidos con sus parámetros de performance correspondientes y una configuración de efectos que puede ser instantáneamente llamada para ser usada. Los Presets son útiles "memorias para interpretación (performance)" que le permiten a Ud. crear y guardar combinaciones de sonidos, divisiones de teclado, pilas de sonidos (layers), etc. Los Presets son también usados como la base para secuenciar comprendiendo todos los parámetros de "performance" de los sonidos que van a ser usados en una secuencia.

Los ocho sonidos en un presets residen en ocho *Pistas* (Tracks). Por cada una de estas ocho pistas, el SQ recuerda lo siguiente:
- Qué sonido está asignado a la pista,
- si el sonido está seleccionado, apilado con otro, o ninguno de los anteriores, y
- los valores de todos los parámetros de "performance" para la pista.

Un preset también tiene un programa de Efectos, el que es común a las ocho pistas.

Selección de Presets

Presione ***Select Sequences/Presets***. El LED sobre el botón se encenderá, indicando que está en el modo Selección de Secuencias/Presets. La línea inferior del visor, muestra el nombre del preset. En la línea superior Ud. verá información del contexto del preset seleccionado y su número de pantalla.

Si el LED ***Select Sequences/Presets*** está encendido contínuamente, esto indica que el SQ está en el modo Selección de Secuencias/Presets y los 10 botones de ***Banco*** y 10 botones de ***Pantalla*** seleccionarán ahora secuencias/presets (en lugar de Sonidos, como lo hacen cuando el LED ***Select Sounds*** está encendido).

Modo Presets versus Modo Secuenciador

Un *Preset* es un juego de ocho pistas, que pueden estar apiladas o no, cada una tiene un sonido y un conjunto de parámetros de interpretación (performance) asociados.

Una *Secuencia* es, en esencia, un Preset con notas grabadas. De hecho los presets forman la base de una secuencia; conteniendo todos los sonidos y parámetros de performance de cada una de las pistas grabadas. Un preset puede ser pensado como una secuencia sin notas.

En cualquier lugar puede ser agregada información de notas a un preset, formando así una secuencia. La relación entre los Presets y Secuencias es más o menos la siguiente:

Preset	Secuencia	
Efecto Global		
Sonido+ Parámetros de Performance	Información de Notas y Controladores	Pista 1
Sonido+ Parámetros de Performance	Información de Notas y Controladores	Pista 2
Sonido+ Parámetros de Performance	Información de Notas y Controladores	Pista 3
Sonido+ Parámetros de Performance	Información de Notas y Controladores	Pista 4
Sonido+ Parámetros de Performance	Información de Notas y Controladores	Pista 5
Sonido+ Parámetros de Performance	Información de Notas y Controladores	Pista 6
Sonido+ Parámetros de Performance	Información de Notas y Controladores	Pista 7
Sonido+ Parámetros de Performance	Información de Notas y Controladores	Pista 8

Como Ud. puede ver, un Preset está contenido en una Secuencia, actuando como una base para la información de notas.

Acerca de las Pistas (Tracks)

En el SQ el término *pista* (track) se refiere a uno de los ocho "canales" internos (16 en el modo Canción), que contienen, cada uno, un sonido y un juego de parámetros de "performance", incluyendo volumen, posición estéreo, ajuste de controladores, canal MIDI, Rango de Teclado y otros.

Cuando el SQ es usado como generador de sonidos multi-timbral y es tocado desde su propio secuenciador, las distintas pistas del secuenciador controlan los sonidos que serán tocados por el SQ. Simultáneamente el secuenciador o el teclado del SQ pueden ser usados para enviar información en canales MIDI a los que estén conectados aparatos externos.

Cuando el SQ es controlado desde un secuenciador MIDI externo, las distintas pistas del secuenciador pueden ser asignadas a distintos canales MIDI, lo que a su vez controla los sonidos tocados por el SQ. Cada canal MIDI puede ser pensado como una extensión de las pistas del secuenciador.

Ya sea tocando sonidos del SQ, enviando información a un instrumento externo o recibiendo MIDI desde un secuenciador externo nosotros describimos esta construcción lógica, compuesta de un canal MIDI un programa y varios parámetros de "performance" como pista (Track).

Cada Preset del SQ tiene ocho *pistas* independientes y polifónicas, las que son seleccionadas desde los ocho botones ***Track***, numerados ***Track 1 - 8.*** Demos una mirada a las pistas de los Presets:

- Presione el botón ***Select Sequences/Presets.*** Esto pone el SQ en el modo Selección de Secuencias / Presets.
- Presione ***Track 1.*** Esto lo lleva a la primera pista y activa la función de Reemplazo de Sonido descrita más adelante. Si continúa presionando los otros botones de pista, seleccionará las otras 7 pistas.

Reemplazo del Sonido de una Pista

Hay tres modos de entrar a la función Reemplazo de Sonido, que permite cambiar el sonido en una pista por otro sonido que Ud. prefiera:

1) Presione ***Select Sequences/Presets,*** presione luego cualquiera de los 8 botones ***Tracks.*** El LED Select Sequences/Presets comenzará a destellar indicando que el SQ está en el status de Reemplazo de Sonido. O,
2) Haga *doble-click* rápido en el botón ***Select Sequences / Presets.*** Nuevamente el LED de Selección de Secuencias/Presets comenzará a destellar. O,
3) Haga un *doble-click* en el botón de ***Edit Sequences / Presets***. El LED Edit Sequences / Presets comenzará a destellar.

Cualquiera de estos métodos lo llevará a la pantalla de Reemplazo de Sonido (Replace Sound), esto es indicado por los LED ***Select Sequences / Presets*** o ***Edit Sequences / Presets*** destellando. El visor muestra el número de la pista, el volumen de la pista, y el nombre del sonido en la pista.



- Use los botones de ***Pantalla*** y de ***Banco*** para cambiar el sonido en la pista. En el status Reemplazo de Sonido, los botones de Banco y Pantalla seleccionarán nuevos sonidos para la pista seleccionada, en lugar de seleccionar canciones, o bancos de parámetros.
- Para seleccionar un sonido desde un banco distinto (INT, ROM, CARD A o CARD B) presione y mantenga el botón ***Select Sounds,*** y luego *mientras aún mantiene presionado*, presione el botón ***Screen*** 1, 2, 3, ó 4 para seleccionar el banco deseado.
- Presione el botón ***Select Sequences/Presets*** o el botón ***Edit Sequences/Presets*** nuevamente para retornar los botones de ***Banco*** y de ***Pantalla*** a sus funciones normales. El LED quedará encendido sólidamente para indicar el retorno a sus funciones normales.

Poniendo un Sonido en una Pista junto con su Efecto

Para copiar un sonido junto con su efecto en la pista/preset (reemplazando el efecto del preset con el efecto del sonido):

- Presione ***Select Sounds.***
- Use los botones de ***Banco*** y ***Pantalla*** para encontrar la combinación de sonido y efecto.
- Presione y mantenga presionado el botón ***Edit Sequences/Presets,*** y *mientras lo mantiene presionado*, presione uno de los 8 botones de ***Pista (Track).*** El sonido ahora aparece en la pista seleccionada, con el efecto puesto globalmente en el preset.
- Presione ***Select Sequences/Presets*** nuevamente para retornar los botones de bancos y de pantalla a sus funciones normales. El LED Select Sequences / Presets quedará encendido contínuamente para indicar el retorno a sus funciones normales.

Apilando Sonidos con los Botones de Pista

En un preset un máximo de siete sonidos pueden ser apilados con el sonido seleccionado. Ud. puede tener hasta 8 sonidos apilados (uno sobre el otro) en una tecla, o hasta 8 sonidos distintos divididos a través del teclado usando la función Rango de Teclado (Key Range), descrita más adelante en esta sección.

Para apilar sonidos en los presets:

- Presione ***Select Sequences/Presets,*** luego seleccione una de las 8 pistas.
- Haga un doble-click rápido en el botón de la ***Pista*** que Ud. desea apilar. Las pistas apiladas son identificadas por el LED destellando. Si una pista está apilada puede ser quitada de la pila de sonidos presionando su botón de pista.

Usando los Efectos con los Presets

Las ocho pistas en una secuencia o preset comparten el mismo programa de efectos. El programa de efectos para la secuencia, preset, o canción es heredado del efecto instalado en el secuenciador en el momento en que fueron hechos. Si este efecto es incompatible con los otros programas en el preset, secuencia o canción, hay varias opciones:

- Ajuste el direccionamiento de los efectos en DRY (sin efecto) para cualquiera de los programas que sean incompatibles (Vea la Pantalla de Salida (Output Screen) en el banco de Mezcla más adelante en esta sección).
- Cambie el efecto del preset o secuenciador por algo más adecuado. (Ver reemplazo de sonidos antes en esta sección).

Acerca de los Parámetros de Performance (Interpretación)

Un grupo de Parámetros de Peformance es asociado con cada pista de secuencia/preset. Estos parámetros controlan varios efectos de la pista, incluyendo algunos importantes controles de sonido que pueden ser fácilmente ajustados durante una interpretación (performance) o grabados en el secuenciador. Los ajustes o valores de estos parámetros son guardados con cada preset. Estos presets, que pueden ser requeridos instantáneamente, incluyen una configuración de efectos y ocho sonidos en ocho pistas, cada una de ellas con un juego completo de parámetros de performance programables, incluyendo rango del teclado, transposiciones y otros. Los valores de todos los parámetros de performance en un preset, pistas de secuencia o canción son guardados con cada pista y se mantienen al apagar el SQ.

Los botones que controlan las Pantallas que contienen estos parámetros se encuentran en los bancos de Parámetros y de Mezcla (Parameters y Mix) en el modo Edición de Secuencias/Presets.

Los parámetros de Performance/Pista son:

Parameter Bank — Banco de Parámetros

Key Range (Rango de Teclado)	ajusta el rango de teclado de la pista.
Transpose (Transposición)	indica el valor numérico de la transposición.
MIDI Channel (Canal MIDI)	indica el número de canal MIDI de la pista.
MIDI Program (Programa MIDI)	indica el número de programa MIDI de la pista.
(MIDI) Status	activa y desactiva la función MIDI.
Pressure (Presión)	indica el tipo de presión al que responde el SQ. (sólo MIDI).
Sustain Pedal (Pedal de Sustain)	activa o desactiva el pedal de sustain.

Mix Bank — Banco de Mezcla

Volume (Volumen)	ajuste del volumen general de la pista.
Pan (posición estéreo)	posición estéreo para el sonido de la pista.
(Play) Status (Status de Reproducción)	Reproduce, silencia, o escucha aisladamente la pista.
Output (Salida)	Controla el direccionamiento de las pistas a los efectos.
Timbre	Control de variación programable de sonido.
Release (Liberación)	Controla el tiempo que dura el sonido desde que se suelta la tecla.

Effect Bank — Banco de Efectos

Contiene todos los parámetros para programar y mezclar el efecto de la secuencia/preset. Los parámetros y pantallas son los mismos que en el modo Edición de Sonidos.

Estos parámetros pueden ser usados para crear complejas configuraciones de performance para su SQ y su equipo MIDI. Un análisis completo de los parámetros de performance/pistas y sus funciones aparecen más adelante en esta sección.

A menos que se indique lo contrario en las descripciones detalladas que siguen, use los botones de aumento y disminución o el ***Cursor de Entrada de Datos*** para ajustar el valor del parámetro.

Banco de Parámetros de Performance (Parameter y Mix)

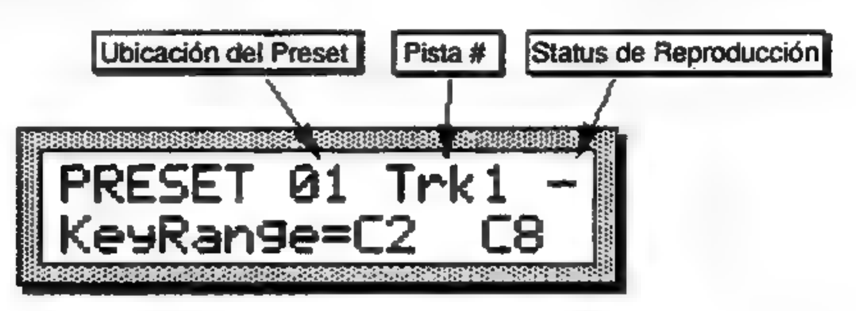
Para editar cualquiera de los parámetros descritos más abajo, primero debe presionar el botón ***Edit Sequences/Presets.*** El LED sobre el botón se encenderá, indicando que el SQ está en el modo Edición Secuencias/Presets.

Banco de Parámetros

El banco de parámetros se usa para definir los controles de performance para cada pista de un preset, secuencia o canción.

60	**KeyRange - Rango de Teclado**
	Parameter Bank Presione Edit Sounds / Param (Bank 6) / Pantalla 0.

La línea superior del visor indica la ubicación del preset o secuencia, la pista que está siendo editada y el status de reproducción de la pista. Esta línea se mantiene en cada pantalla dentro del banco.



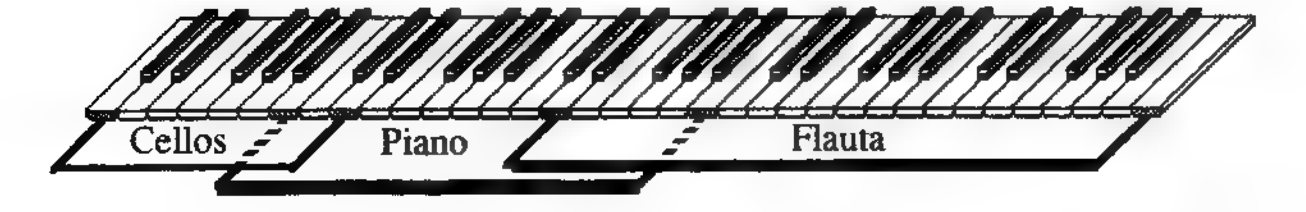
Key Range – Rango del Teclado

Cada pista tiene su propio Rango de Teclado dentro del cual la pista tocará. Los Rangos de Teclado pueden ser usados para crear divisiones sencillas de dos sonidos o configuraciones más complejas de sonidos en el teclado. Rango del Teclado controla qué teclas enviarán información MIDI como también qué teclas tocarán las voces propias del SQ.

Ud. puede dividir el teclado hasta en ocho áreas distintas usando las ocho pistas de secuencias/presets. Adicionalmente Ud. puede ajustar el rango del teclado de manera que se sobrepongan con otros rangos, produciendo rangos apilados en los que Ud. puede escuchar sonidos de más de una pista.

Rango: A0 .. C8.

La ilustración de abajo muestra un ejemplo de tres pistas con rangos que se sobreponen. El piano se sobrepone parcialmente al sonido de los Cellos en la zona baja del teclado y al sonido de la Flauta en la zona alta.



Para ajustar un Rango de Teclado:

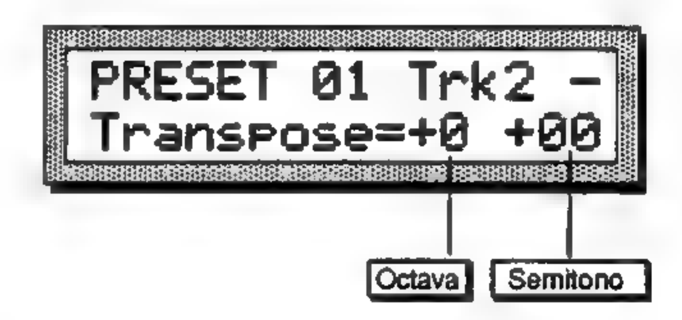
- Toque en el teclado la tecla que indicará el *límite inferior* del rango del teclado. El destello automáticamente se moverá a la derecha a la Tecla Superior del rango.
- Toque la tecla que indica el *límite superior* del rango. Los nuevos valores para el rango serán mostrados y el destello se detendrá.
- Si Ud. desea cambiar el rango, simplemente seleccione de nuevo este parámetro y repita el procedimiento.

El cambio del rango de teclado *no* afectará la reproducción de las pistas del secuenciador (aunque sí afecta lo que se graba). Las pistas del secuenciador tocarán todas las teclas que fueron grabadas, independiente al rango de teclado al momento de la reproducción. Para eliminar notas dentro de un rango de teclado de una pista, use la función Erase Key Range (Borrado de Rango de Teclado) en el Banco de Eventos. (Sección 10).

Advertencia: Si el rango de Teclado es accidentalmente ajustado con el límite Superior *debajo* de la Tecla del límite Inferior, entonces la pista no tocará. Para corregir esta situación, seleccione nuevamente el parámetro Rango de Teclado y ajuste los valores adecuadamente.

61 Transpose - Transposición

Parameter Bank Presione Edit Sequences / Param (Bank 6) / Pantalla 1.



Transpose – Transposición

Cada pista puede ser transpuesta (subir o bajar el tono) en octavas o semi-tonos, dentro de un rango de ocho octavas. La transposición afecta tanto el "pitch" de las voces del SQ como la información MIDI que se transmita al exterior.

Rango:	Parámetros de Octava	-4 a +4 octavas.
	Parámetros de semi-tonos	-11 a +11 semi-tonos.

En el modo Secuenciador, la función de Transposición proporciona una manera para transponer pistas en tiempo real sin cambiar la información en la pista.

Advertencia: Ud. debe tener cuidado de nunca transponer una pista en status MIDI o BOTH mientras el secuenciador está corriendo o mantiene alguna tecla presionada. Esto podría causar que el aparato externo receptor no recibiera el evento "soltar la tecla", lo que causaría que quedaran notas sonando indefinidamente.

62	**MIDI Channel - Canal MIDI**
	Parameter Bank Presione Edit Sequences / Param (Bank 6) / Pantalla 0.

MIDI Channel – Canal MIDI

Use esta pantalla para determinar que canal MIDI usará la Pista para transmitir y recibir información. La diferencia en como este parámetro controla la pista para transmisión y recepción es importante de comprender y es descrita más abajo. También Ud. puede encontrar más información en las secciones que cubren los bancos MIDI y la sección Aplicaciones del Secuenciador.

Transmisión — Controla qué canal usará la pista para *transmitir* información. *Sólo* será transmitida información MIDI si el status MIDI de la pista es BOTH, MIDI o "EXT".

Recepción — Controla el canal en que la pista *recibirá* información si en el banco MIDI está seleccionado el modo MULTI o MONO B. En modos POLY y MONO A el SQ recibirá solamente en el canal base independiente de qué pista, sonido o preset esté seleccionado. Las distintas pistas de un preset *no* recibirán en canales MIDI distintos. Para los presets, esta es sólo una función de envío de información.

Rango: Canales MIDI del 1 al 16

63	**MIDI Program - Programa MIDI**
	Parameter Bank Presione Edit Sequences / Param (Bank 6) / Pantalla 3.

MIDI Program Number – Número de Programa MIDI

Esta pantalla lo deja escoger qué número de Cambio de Programa MIDI será enviado vía MIDI cuando la pista sea seleccionada. Si el status MIDI de la pista es ajustado en LOCAL, la pista no enviará mensajes de cambio de programa.

El número que aparece es usualmente el número del sonido interno del SQ asignado a la pista. Este número es puesto automáticamente cada vez que un sonido es seleccionado desde el Banco de Sonido. La asignación de un nuevo sonido a una pista de presets *no* cambia el número de programa automáticamente pero las pistas del secuenciador sí ingresan el número del nuevo sonido.

Ud. puede ajustar este número a cualquier otro valor dentro del rango si desea hacerlo. Esto puede ser útil en pistas de presets o secuencias que estén habilitadas para enviar cambios MIDI y que se desee que transmitan un cambio de programa cada vez que se seleccionen.

Rango 001 al 128 (Números de Programa MIDI 0 al 127).

Cambios de Programa en el SQ

Cuando se asignan sonidos a una pista desde el banco de sonidos, su número de programa es automáticamente ajustado.

Todos los bancos de sonidos tienen asignados números de programas desde el 000 al 079, con la salida "inteligente" MIDI Out enviando un cambio de banco cada vez que el banco de programas es cambiado (INT, ROM, CARD A o CARD B).

- Los sonidos internos RAM (Banco INT) son numerados del 001 al 079.
- Programas de Cartridge (Banco CRT) son numerados del 001 al 079.
- Programas internos ROM (Bancos ROM) también son numerados del 001 al 079.
- Los sonidos de Batería envían sus números de programas 087 al 099 cuando son seleccionados.

Recepción de Cambios de Programa

La manera en que el SQ recibe cambios de programa es levemente más compleja que otros sistemas porque el número de sonidos que están disponibles para ser seleccionados vía MIDI es *más grande* que el número de mensajes de cambios de programa disponibles en el estándar MIDI. Para resolver este problema, el SQ usa los últimos cuatro números de cambios de programa (124 al 127) para controlar como serán interpretados los cambios de programa subsecuentes (nuevamente, estos números de cambios de programa reflejan el *número de cambio de programa efectivo* tal como se define en la especificación MIDI). La siguiente lista muestra el efecto de estos cuatro cambios de programa especiales:

Cambio de Programa:	*Cambios de programa subsecuentes seleccionarán:*
124	000..079 sonidos internos (INT)
125	000..079 sonidos ROM
126	000..079 sonidos de la tarjeta lado A (CARD A)
127	000..079 sonidos de la tarjeta lado B (CARD B)

Estos cambios de programa "especiales" de control sólo necesitan ser enviados una vez. Todos los cambios de programa subsecuentes serán manejados de acuerdo al rango determinado por el último cambio especial recibido.

Nota: Cambios de Programa del 080 al 099 *siempre* seleccionarán los sonidos de Batería.

Seleccionando un Nuevo Efecto para Secuencia o Canción vía MIDI

Hay otro cambio especial de programa, que es reconocido solamente en Modo MULTI, el cual se usa para seleccionar un sonido *junto* a su efecto para una de las 8 pistas del secuenciador. Cuando se recibe el cambio de programa 123 en un canal asignado a una pista del secuenciador, entonces el siguiente cambio de programa recibido en esa pista seleccionará un nuevo sonido y también instantáneamente el efecto que tiene ese sonido como el efecto para la secuencia o canción. Este es el único modo de cambiar el efecto de una secuencia o canción aparte de la edición manual de los ajustes de efectos o la selección de una nueva secuencia. Esto puede ser útil al controlar el SQ desde un secuenciador externo.

Este cambio de programa especial 123 no cambia el modo en que los otros cambios de programas son recibidos, incluyendo los mensajes especiales. Si un sonido que Ud. quiere seleccionar también necesita un cambio de programa especial de control, entonces envíe el mensaje de control inmediatamente después de 123, seguido del número de programa que Ud. desea seleccionar.

Recuerde: Todos los cambios de programas del SQ están referidos y son mostrados desde el 001 al 128, pero los códigos efectivamente transmitidos vía MIDI son desde el 000 al 127.

64	**MIDI Status - Status MIDI**
	Parameter Bank Presione Edit Sequences / Param (Bank 6) / Pantalla 4.



Status MIDI

Esta Pantalla determina el Status de reproducción MIDI de una pista. Las cuatro posibilidades son:

- BOTH — El teclado, los controladores, etc. tocarán localmente *y* también enviarán la información vía MIDI en el canal MIDI seleccionado. La información MIDI ingresando al SQ tocará voces internas.
- LOCAL — La pista tocará sólo voces internas del SQ y no enviará información al exterior. La información MIDI ingresando al SQ tocará las voces internas.
- MIDI — Información de teclado, controladores, etc. es enviada vía MIDI cuando la pista es tocada desde el teclado. Sin embargo, las notas tocadas o grabadas en la pista no tocarán voces del SQ. La información MIDI ingresando al SQ *tocará* las voces internas. Esto es comparable al Modo Local Off en algunos teclados. Use este status cuando desee crear pistas MIDI para tocar aparatos MIDI externos. Cuando el status MIDI ha sido seleccionado para una pista, el visor indicará "*MIDI-CHAN-#" en lugar del nombre del programa, indicando el status y en que canal MIDI están transmitiendo (asumiendo que el "switch" MIDI-TRK-NAMES está en OFF; vea la Sección 3).
- *EXT* — Este parámetro es igual al status MIDI con la excepción de que la información MIDI ingresando al SQ *no toca* las voces internas. Esto es útil al usar el SQ como controlador con un secuenciador externo y otros módulos de sonido MIDI. También es bueno para desactivar ciertas pistas al usar el SQ como receptor Multitimbral en Modo MULTI, limitando por lo tanto el número de canales a los que responderá el SQ.

El gráfico de abajo detalla el comportamiento de las pistas del secuenciador para cada status.

Status de Pista =	BOTH	LOCAL	MIDI	*EXT*
Tocando el teclado toca las voces locales	Si	Si	No	No
Tocando el teclado envía información MIDI	Si	No	Si	Si
Tocando la pista del secuenciador (presionando Play) toca las voces locales	Si	Si	No	No
Tocando la pista del secuenciador (presionando Play) envía información MIDI	Si	No	Si	Si
La información MIDI recibida toca las voces locales	Si	Si	Si	No

65 Pressure - Presión

Parameter Bank Presione Edit Sequences / Param (Bank 6) / Pantalla 5.

Pressure – Presión (sólo MIDI)

La pantalla de Presión permite asignar uno de los tres modos de presión para cada Pista. Este parámetro controla el tipo de presión al que responderá la pista vía MIDI.

- NONE (ninguno) — La información de presión no será recibida vía MIDI ni grabada por el secuenciador.
- KEY (polifónica) — Esta posición permite a la pista recibir vía MIDI, el tipo más expresivo de presión, Presión Polifónica. La Presión Polifónica permite agregar modulación de presión a cada nota independientemente. Si Ud. presiona cualquier tecla dentro de un acorde, sólo esa nota será afectada por la presión, permaneciendo todas las otras intactas. Cuando la pista de un secuenciador es ajustada en KEY, la presión polifónica será grabada en esa pista (al grabar desde un aparato MIDI externo que transmita presión), aunque el sonido no esté programado para responder a ella.
- CHANNEL (presión de canal o global) — Esto permite a la pista recibir vía MIDI la más común de las presiones, presión de canal o global. Con esta presión, después de tocar una nota al presionar más fuerte en una de las teclas se modulará *cada nota* que esté siendo tocada. Como la rueda de modulación, la presión de canal es "global", lo que significa que afecta al teclado completo cuando se activa. Cuando una pista de secuenciador es ajustada en CHANNEL, la presión de canal será grabada en la pista (al grabar desde un aparato externo MIDI que transmita presión).

Ud. debe consultar la implementación MIDI del aparato MIDI que Ud. use en conjunto con el SQ para ver qué tipo (si alguno) de presión transmite y recibe. Para mejores resultados, ajuste el parámetro de presión del SQ al tipo de presión que posee el aparato MIDI externo con el que trabajará.

66	**SustainPedal - Pedal de Sustain**
	Parameter Bank Presione Edit Sequences / Param (Bank 6) / Pantalla 6.

Sustain Pedal – Pedal de "Sustain"

El parámetro de Sustain permite determinar si cada una de las pistas responderá o no a eventos controladores de "sustain". El efecto de todos los eventos de este tipo, ya sean desde el pedal de "sustain" del SQ (Ftsw R = SUSTAIN en el banco maestro) o comandos recibidos vía MIDI, es controlado por este interruptor. Hay dos ajustes para este switch, ON y OFF (encendido y apagado).

- ON — Los eventos de "sustain" afectarán todas las notas tocadas dentro del rango de teclado activo para cada pista.
- OFF — Los eventos "sustain" no tendrán efecto en las notas tocadas en esta pista.

Por ejemplo, puede ser útil desactivar los eventos de "sustain" en una pista que tenga sonido de bajo en una configuración dividida de teclado. Esto le permitirá tocar líneas de bajo "staccato" en la parte baja del teclado mientras toca acordes en la parte superior del teclado usando el pedal de "sustain". Las notas de bajo no serán afectadas por el pedal de "sustain" porque la pista está en OFF, pero los acordes si se sostendrán.

Banco de Mezcla – Mix Bank

El banco de Mezcla es usado para controlar los aspectos de salida del sonido en los presets y secuencias. Los parámetros de este banco incluyen volumen, posición estéreo, status de pista y asignación de efectos.

70	**Volume - Volumen**
	Mix Bank Presione Edit Sequences / Mix (Bank 7) / Pantalla 0.

Volume – Volumen

La pantalla de Volumen permite hacer cambios de volumen en las distintas pistas, permitiéndole balancear los sonidos del SQ y/o controlar el volumen de aparatos MIDI externos.

Rango: 0 al 99

Todas las pistas cuyo status MIDI esté ajustado en MIDI o BOTH enviarán mensajes de cambio de volumen (controlador 7) con el valor indicado cada vez que este parámetro sea editado. Las pistas de secuencias y presets también enviarán el volumen actual de cada pista cuando se seleccione una secuencia o preset.

71	**Pan - Posición Estéreo**
	Mix Bank Presione Edit Sequences / Mix (Bank 7) / Pantalla 1.



Pan – Posición Estéreo

La pantalla Pan da control sobre la ubicación del sonido de la pista en el campo estéreo.

Cuando una pista es ajustada en SOUND (sonido) las voces de ésta son posicionadas en estéreo de acuerdo a los ajustes originalmente programados en el banco de Salida de cada voz. El ajuste de este parámetro a cualquier otro valor tomará prioridad sobre los ajustes originales y forzarán todas las voces del programa a la posición estéreo indicada.

Rango: -98 (totalmente a la izquierda) a +99 (totalmente a la derecha). Un valor de +00 ubicará el sonido en el centro del campo estéreo. El valor mínimo de este parámetro es SOUND, indica que serán usados los ajustes individuales de las voces.

72	**Track Status - Status de Pista**
	Mix Bank Presione Edit Sequences / Mix (Bank 7) / Pantalla 2.

```
PRESET 01 Trk1 -
Status= -PP-M-PM
```

1 2 3 4 5 6 7 8
Pistas

Track Status – Status de Reproducción de la Pista

Este parámetro determina el status de reproducción de cada una de las ocho pistas dentro de un preset o secuencia. Hay cuatro opciones de status de reproducción de pista:

- M — Mute. Esto indica que la pista no sonará.
- P — Play. La pista indicada tocará, junto con todas las pistas que muestren la letra "P" en el visor.
- S — Solo. La pista indicada tocará sola, permitiendo escucharla aislada de las otras pistas. Cuando una pista es puesta en esta posición, todas las otras pistas se silencian. Sin embargo, es posible escuchar aisladamente más de una pista para oir como suena un grupo particular de pistas.
- (-) — Cuando se muestra un guión en el visor, esto indica que la pista no tiene información grabada. En este caso, el ***Cursor de Entrada de Datos*** y los botones ***Flecha Arriba/Abajo*** no tienen efecto.

73	**Output - Salida**
	Mix Bank Presione Edit Sequences / Mix (Bank 7) / Pantalla 3.

Output – Salida

Normalmente, las distintas voces de un sonido son asignadas a tres buses distintos, como se determine en el banco de Salida. En esta pantalla Ud. puede reajustar el direccionamiento normal de los efectos del programa para cada pista. Esto puede ser útil cuando dos sonidos están divididos o apilados en un preset de performance y el efecto no es apropiado para ambos.

Los ajustes disponibles son:

- -DRY- todas las voces son dirigidas al bus sin efectos (seco).
- -FX1- fuerza las voces del bus FX2 al bus FX1; el bus FX1 y DRY no son afectados.
- -FX2- fuerza las voces del bus FX1 al FX2; los buses FX2 y DRY no son afectados.
- VOICE- Usa el direccionamiento normal de las voces.
- CONTROL- Usa el direccionamiento normal de voces y también canaliza la información de controladores al efecto. Este es el ajuste de fábrica en la pista después de copiar un sonido a una pista.

74	Timbre
	Mix Bank Presione Edit Sequences / Mix (Bank 7) / Pantalla 4.

Timbre

El parámetro timbre proporciona un modo fácil para cambiar el caracter de un sonido sin entrar en procesos de programación más complejos. Este parámetro de performance usa el cursor de entrada de datos o los botones arriba/abajo para controlar los distintos aspectos de un sonido, dependiendo de lo que el programador estime conveniente.

Como una de las fuentes de modulación, TIMBRE puede ser asignado a cualquier cosa que pueda ser modulada dentro de un sonido o efecto. El control Timbre puede ser conectado a parámetros como la frecuencia de corte del filtro, la modulación de ondas, intensidad del LFO y otras. Es buena idea experimentar con distintos ajustes de Timbre para escuchar lo que se le programó hacer en cada sonido.

Rango: -64 a +64

Todas las pistas cuyo Status MIDI está ajustado MIDI, *EXT*, o BOTH enviarán un mensaje MIDI de Controlador Contínuo (controlador 71) con el valor indicado cada vez que este parámetro sea editado.

75	Release - Liberación
	Mix Bank Presione Edit Sequences / Mix (Bank 7) / Pantalla 5.

Release – Liberación

Este parámetro permite aumentar o disminuir el tiempo de liberación del sonido dentro de una pista seleccionada. El tiempo de Liberación o "Release" es el tiempo que le toma al sonido en volver a cero al "liberar" la tecla. Esto es útil para ajustar las características de "Release" de un sonido, en una situación específica, sin entrar de lleno en la programación del sonido.

Rango: -64 a +64

Valores altos alargan el tiempo de "Release". Valores bajos lo acortan.

Todas las pistas con Status MIDI en MIDI, *EXT*, o BOTH en viarán un mensaje MIDI de Controlador Contínuo (controlador 71) con el valor indicado cada vez que este parámetro sea editado.

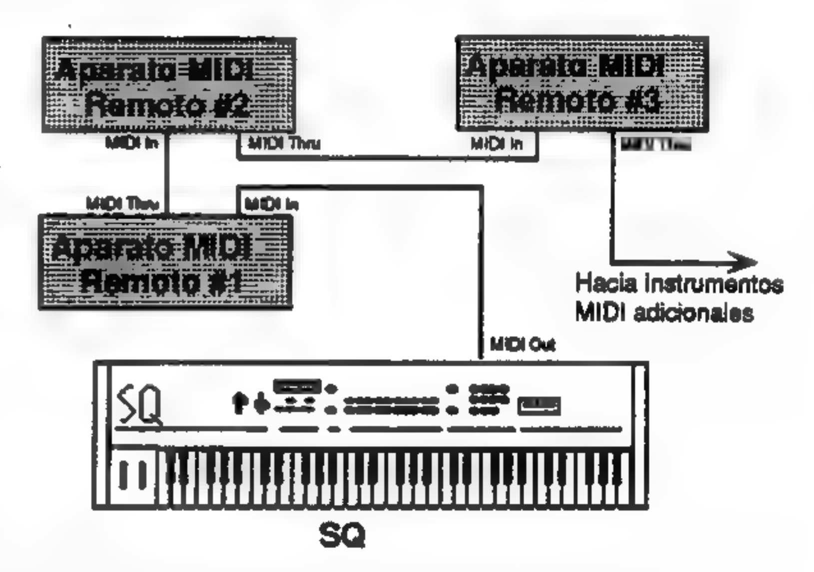
La conexión MIDI

La Interfase Digital de Instrumentos Musicales (MIDI) es la conexión mágica que le permite tocar un instrumento (o un cuarto llena de ellos) desde otro. MIDI es un estándar que ha sido acordado entre los fabricantes de instrumentos para trasladar los eventos musicales de estos instrumentos a números específicos que puedan ser transmitidos y recibidos por los instrumentos MIDI.

Por ejemplo, cuando Ud. toca el Do central en el SQ, éste enviará instantáneamente a través de su salida MIDI Out una serie de números que representan el evento *Key Down* (tecla presionada), junto con la ubicación de la nota en el teclado y la información de cuán fuerte fue presionada esta tecla. Al soltar la tecla, el SQ envía un número indicativo de este evento (*Key up)* (Tecla Liberada). Un instrumento MIDI conectado al SQ puede recibir y traducir estos números y tocar el Do central por sí mismo. La misma cosa sucede cada vez que Ud. mueve un controlador, como la rueda de modulación, o cuando Ud. selecciona un sonido nuevo, cada uno de estos eventos es traducido en una serie de números que es transmitido por la salida MIDI Out.

Controlando aparatos MIDI externos desde el SQ — Las conexiones MIDI

Ud. puede usar las secuencias y presets del SQ para comandar instrumentos MIDI externos aumentando enormemente el número de voces y timbres disponibles. Una pista de secuencia, preset o canción puede tener asignado un status MIDI (en el Banco de Parámetros) de modo que toque solamente instrumentos MIDI externos; status LOCAL, de manera que toque solamente sonidos del SQ; o status BOTH (ambos) caso en el que tocará sonidos locales y enviará la información vía MIDI en el canal escogido. Al controlar múltiples aparatos MIDI, primero conecte los distintos instrumentos de destino al SQ y entre ellos tal como se muestra aquí. Conecte la salida MIDI Out del SQ a MIDI In del primer instrumento.



Conecte luego la salida MIDI Thru del primer instrumento a la entrada MIDI In del segundo instrumento. Conecte MIDI Thru del segundo instrumento a la entrada MIDI In del tercer instrumento. Así sucesivamente, según la cantidad de instrumentos que esté usando.

Con este arreglo, una vez que Ud. ha establecido los canales MIDI apropiados, cada aparato recibirá y tocará solamente la información que le ha sido asignada y dejará pasar toda la otra información. Además, cada uno puede ser tocado desde su propio teclado, también desde el SQ, sin afectar los otros, porque la salida MIDI Thru sólo repite la información que ingresa por la entrada MIDI In y no transmite lo que se toca en el instrumento.

Esta configuración es ideal para controlar todo desde el SQ. Simplemente seleccionando la pista que está ajustada al mismo canal MIDI de un instrumento en particular Ud. puede:

1) Tocar el instrumento desde el teclado del SQ;
2) Grabar una pista que tocará ese instrumento cuando Ud. toque la secuencia o canción;
3) Enviar al aparato de destino Cambios de Programa y ajustar su volumen (asumiendo que el aparato recibe la información de volumen MIDI).

En otras palabras, una vez que Ud. ha hecho las conexiones apropiadas y configurada la asignación MIDI de las pistas y de los instrumentos de destino, Ud. puede usar el teclado SQ y su Panel Frontal para controlar y grabar todos los instrumentos en su equipo.

Modo y Canal MIDI — Instrumento de Destino

El siguiente paso es preparar cada instrumento de destino para recibir solamente la información MIDI que le corresponde. Cuando cada una de las unidades receptoras es ajustada para recibir en un canal MIDI distinto (o en un número de ellos en unidades multi-timbrales) Ud. puede controlarlas todas directamente desde el SQ.

Por cada instrumento de destino:

- **Ajuste el Modo MIDI del Instrumento en MULTI o POLY (OMNI OFF).** Cada sintetizador o instrumento de destino debe estar en un modo donde reciba información solamente en el Canal MIDI seleccionado (o canales). Esto usualmente es llamado Modo POLY (o OMNI OFF) para la recepción en un sólo canal y modo MULTI para recibir independientemente en múltiples canales. Consulte el manual del instrumento en particular si tiene alguna duda.

- **Seleccione un Canal MIDI (o canales).** La mejor idea es asignar a cada instrumento de destino su propio canal MIDI y dejarlo de ese modo. Por ejemplo, si Ud. sabe que cierto sintetizador está siempre ajustado para recibir en el canal 4, Ud. puede hacer rápidamente que una pista comande ese sintetizador simplemente seleccionando una pista sin definir, asignando a esa pista status MIDI y el canal MIDI 4 en el banco de parámetros. También, cuando cada instrumento de destino está siempre ajustado a su propio canal MIDI, esto hará que secuencias o canciones grabadas en distintas ocasiones siempre tocarán el instrumento apropiado en la pista correcta.

Una vez que Ud. ha asignado los canales MIDI de cada instrumento, *escríbalos*, y mantenga el papel a mano para una referencia rápida.

Configuración de Pistas MIDI

Después que Ud. ha hecho las conexiones MIDI y ha establecido los instrumentos de destino como se describió arriba, Ud. puede configurar las pistas de la secuencia o preset para enviar información a esos instrumentos. Supongamos que Ud. está secuenciando varios instrumentos externos, tal como se ilustra en la página anterior.

En cada pista que Ud. desee que toque un instrumento externo, ajuste el status de la pista en MIDI y seleccione un Canal MIDI y un Número de Programa. Estos parámetros son cubiertos en detalle antes en esta sección.

Notas de Performance — Creando Divisiones de Teclado

Uno de los usos más comunes de los presets es la división de teclado, en la cual la mano izquierda toca un sonido de "acompañamiento" y la mano derecha toca un sonido "solista". Esto es fácil de hacer en el SQ, simplemente apilando dos sonidos y asignándoles distintos rangos de teclado. Ud. puede almacenar este arreglo como un preset de tal manera que en cualquier momento que Ud. seleccione este preset, tendrá a disposición la división de teclado. De hecho, usando este método Ud. puede crear hasta ocho puntos de división a través del teclado.

Ya que cada pista en la división de teclado tiene su propio valor de Transposición, Ud. no está limitado a notas bajas en el piano sólo está en la parte inferior del teclado. Sólo establezca el rango de teclas que Ud. desea tocar y después transponga el sonido hacia arriba o hacia abajo hasta que ubique el rango que Ud. desea.

Una vez que Ud. tenga una división de teclado, puede cambiar cualquiera de los sonidos sin afectar los puntos de división usando la función de Reemplazo de Sonidos (Replace Sounds). Ver "Reemplazo de Sonido en una pista" antes en esta sección.

Sección 9 — Nociones Básicas del Secuenciador

- Esta sección contiene una introducción al secuenciador del SQ y toda la información que Ud. necesitará para comenzar a secuenciar. Funciones más avanzadas están cubiertas en la *Sección 10 - Funciones de Edición del Secuenciador* y la *Sección 11- Aplicaciones del Secuenciador.*

Introducción — Lo que Ud. necesita saber acerca de los Presets

ENSONIQ fué la primera compañía en construir un poderoso secuenciador multipistas en un teclado. El SQ con su secuenciador de 16 pistas representa la continuación del liderazgo ENSONIQ en esta área. El secuenciador del SQ incorpora un rango de características y capacidades que Ud. esperaría encontrar en secuenciadores dedicados o basados en computador, pero con la ventaja de estar en un sistema integrado.

Como verdadero estudio de música personal, el SQ es poderoso y fácil de usar. el hecho de tener su sintetizador, secuenciador y controlador maestro de teclados al alcance de su mano es lo que hace el enfoque ENSONIQ a la secuenciación digital tan intuitivo y eficiente.

Si Ud. llegó a esta sección primero debido a que no aguanta las ganas de empezar a hacer secuencias, debería volver a la sección precedente acerca de los Presets. La sección Presets contiene información importante relativa al escoger y tocar pistas, al ajuste de parámetros de performance y controles MIDI entre otras cosas y es integral al proceso de secuenciar. Le recomendamos que lea esa sección primero, luego vuelva y familiarícese con las muchas otras funciones y controles del secuenciador descritas en esta sección. *Este es el único modo de aprovechar realmente el poder del secuenciador del SQ.*

Secuenciación Digital

Los grabadores de cinta de Multi-pistas tienen numerosas pistas físicas en las que es posible grabar magnéticamente compleja información polifónica. Los secuenciadores simulan ésto, grabando eventos que describen la ejecución en pistas virtuales en la memoria del computador. Cuando estas secuencias son reproducidas, la información grabada puede tocar sonidos del SQ o puede ser enviada a generadores de sonidos controlados remotamente para recrear la interpretación (performance). Los instrumentos multi-timbrales pueden responder a la información proveniente de tales secuenciadores en canales múltiples, con cada canal respondiendo a una pista del secuenciador.

Un secuenciador graba y reproduce "información de control" en lugar de notas reales. Esto significa que no hay degradación del sonido en el proceso de grabación sin importar la cantidad de veces que Ud. grabe o regrabe una parte. Un secuenciador es similar a un auto-piano electrónico.

Es importante tener en mente que un secuenciador sólo graba lo que Ud. toca. La memoria del secuenciador es consumida o usada en base a eventos (teclas presionadas, controladores, etc.) mientras la memoria de una grabadora de cinta (la cinta) es usada siempre en la misma cantidad en un período fijo de tiempo.

Esto significa que un secuenciador usará virtualmente la misma cantidad de memoria para grabar 100 notas, independiente de si Ud. toca esas notas en 10 segundos o 10 minutos. Cuando Ud. presiona una tecla, el secuenciador graba el evento "tecla presionada". Luego cuenta los pulsos del reloj interno hasta que Ud. suelta la tecla, momento en que graba el evento "tecla liberada". La cantidad de tiempo entre "tecla presionada" y "tecla liberada" no afecta realmente la cantidad de memoria requerida para grabar la nota. Compare esto a una cinta de audio. Con la cinta, el tiempo es un factor importante. Un grabador de cinta usará la misma cantidad de cinta para grabar 1 minuto de música independiente si la señal contiene una nota o un ciento.

Se puede decir que la cinta es *lineal*, se gasta en una razón fija, mientras que la memoria digital del secuenciador es *dinámica*, es usada solamente cuando se necesita. La comprensión de esta diferencia le ayudará a manejar la memoria del secuenciador del SQ. Por ejemplo, los eventos de tecla (las notas que Ud. toca) usan relativamente poca memoria cada uno, mientras que controladores tales como la rueda de modulación, la rueda del "pitch bend", etc. son grabadas como un flujo de números que pueden llenar rápidamente la memoria del secuenciador. Por lo tanto, si Ud. está tratando de meter una pista más en una secuencia cuando ya no queda mucha memoria, Ud. sabrá que tiene que evitar el uso de controladores.

¿Que es una Secuencia?

Una Secuencia en el SQ es una colección de 8 pistas independientes y un programa de efectos. Cada pista tiene su propio sonido y un completo juego de parámetros de pista (volumen, posición estéreo y toda la información de parámetros de performance, incluyendo el canal MIDI, status MIDI, etc.) todos ellos son guardados con la secuencia.

Una secuencia tiene una duración fija (aunque Ud. puede cambiarla en cualquier momento) que es determinada por el largo de la primera pista que Ud. graba. Una secuencia dada, puede ser tan corta o tan larga como Ud. lo desee (dentro de las limitaciones de memoria).

Cada secuencia tiene un nombre de 16 caracteres el cual es asignado en el momento de su creación. El nombre puede ser cambiado en cualquier momento desde el banco de Secuencias en el Modo Edición de Secuencias.

Cuando Ud. selecciona una nueva secuencia, cada pista usada dentro de esa secuencia, enviará un cambio de programa MIDI e instrucciones de volumen MIDI en su canal MIDI asignado, a menos que la pista tenga asignado status LOCAL.

¿Qué es una Canción?

En el Modo Canción, las secuencias son asignadas para tocar en *Pasos*, hasta 99 *Pasos* y con hasta 99 *Repeticiones* de cada Paso. En cada Paso de Canción, las pistas individuales de la secuencia pueden ser silenciadas o transpuestas.

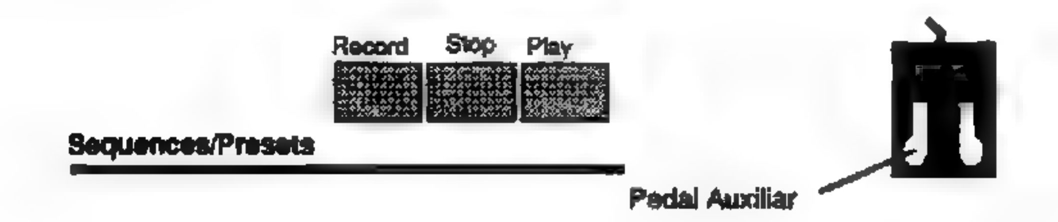
En todo caso una canción en el SQ es bastante más que sólo una colección de secuencias tocando en orden. Esto es porque cada canción tiene un juego adicional de ocho pistas que son completamente independientes de las pistas de las secuencias que la componen.

Cada *Pista de Canción* tiene su propio sonido y un juego completo de parámetros de pistas y performance, tal como una pista de secuencia. La longitud de las pistas de la secuencia es definida por la longitud combinada de los pasos de la secuencia y las repeticiones que componen la canción. Las pistas de la secuencia son seleccionadas con los botones de *Pista* cuando hay una canción seleccionada.

Esto significa que después que Ud. ha completado un número de secuencias y las ha encadenado para formar una canción, Ud. tiene ocho pistas más que corren a lo largo de toda la longitud de la canción. Esto le da a Ud. 16 pistas para trabajar. (Para mayor información lea "Pistas de Canción" más adelante en esta sección.)

"Controles de Transporte" del Secuenciador

Los tres botones en la base de la sección Secuenciador sirven para iniciar, detener y continuar el secuenciador y para hacerlo entrar en los modos Grabación y Sobregrabación. En adición a estos tres botones, el interruptor auxiliar de pedal (disponible sólo cuando un pedal dual opcional SW-5 es conectado al SQ), puede ser usado para iniciar o detener el secuenciador si tiene ambas manos ocupadas. (Ver Banco del Sistema.)



Asumiendo que la función AutoPunch está desactivada:

- Al presionar el botón ***Play*** se reproducirá la secuencia o canción seleccionada desde el comienzo.
- Al presionar ***Stop*** se detendrá el secuenciador (si se presiona mientras el secuenciador está reproduciendo), o tocará la secuencia o canción seleccionada desde el lugar donde fue detenida la última vez (si es presionado mientras el secuenciador está detenido).
- El pedal auxiliar duplicará el comportamiento del botón ***Stop***.

- Presionando ***Play*** mientras se mantiene presionado ***Record*** hará que el secuenciador comience a grabar en la pista seleccionada desde el comienzo de la secuencia o canción.
- Al presionar ***Stop*** mientras se presiona el botón ***Record*** hará que el secuenciador comience a grabar desde el punto donde fue detenido por última vez.
- Al presionar el botón ***Record*** mientras el secuenciador está tocando, pondrá al secuenciador en Modo "Punch in". Es decir, el secuenciador esperará que Ud. comience a tocar antes de entrar al modo Grabación en la pista seleccionada.

Cuando la función Auto Punch está activada, el secuenciador entrará y saldrá del modo grabación (Punch In/Punch Out) en los puntos especificados en los Tiempos de Edición en el banco de Localización.

Status del Secuenciador

En varios de los Bancos del secuenciador, la esquina superior derecha del visor indica el *Status del Secuenciador*. El secuenciador está siempre en uno de los siguientes estados/status:

- STOP — Secuenciador detenido
- PLAY — Secuenciador tocando la secuencia seleccionada.
- SNGS — Song Stop: secuenciador detenido con una canción seleccionada.
- SNGP — Song Play: secuenciador tocando la canción seleccionada.
- REC — Grabando en la pista seleccionada, primera pasada.
- ODUB — Overdub: regrabando la pista seleccionada.
- play (minúsculas) — Cuenta de entrada antes de comenzar a reproducir, grabar o regrabar.
- rec (minúsculas) — Esperando para Grabar: el secuenciador está esperando que Ud. toque antes de entrar al modo Grabación (primera pista solamente).
- odub (minúsculas) — Esperando para la función "Punch in": esperando que Ud. toque antes de entrar a regrabar (Overdub).
- mrec (minúsculas) — en espera para grabación con sincronía MIDI: esto es igual a Esperando para Grabar, excepto que el secuenciador está sincronizado a un aparato externo (CLOCK = MIDI en el banco de control) y está esperando la información de Clock MIDI antes de entrar en Grabación.
- AUDP — Audition Play. En este estado se entra automáticamente desde el estado Grabación, al alcanzar el fin de la secuencia (asumiendo que LOOP=ON). Después de dejar Grabación y entrar en Audition Play, la secuencia continuará tocando en este estado, con la pista nueva, hasta que presione Stop o Enter. El visor dirá "Press ENTER to keep NEW track" (Presión ENTER para guardar pista NUEVA).
- AUDS — Audition Stop. Se entra en este estado al detener el secuenciador desde el estado Audition Play. Para salir de este estado al estado de detención normal, primero debe instruir al SQ para guardar la pista nueva o la pista original (ver la pantalla PLAY/KEEP más adelante en esta sección).

Bancos de Secuencias y Canciones

Presione el botón ***Select Sequences/Presets*** para poner al SQ en modo de selección de secuencias/presets. Los diez botones de ***Banco*** (etiquetados del 0 al 9) seleccionarán ahora Bancos de Secuencias o Canciones. Los bancos del 0 al 6 contienen secuencias/presets, mientras que los bancos 7, 8 y 9 contienen canciones. Cada banco tiene diez ubicaciones de secuencias/presets o canciones que se pueden seleccionar presionando los botones de ***Pantalla***, localizados debajo de los botones de ***Banco***.

Ubicaciones que aún no han sido definidas como secuencia o canción mostrarán "Empty Seq/Pset*" o "*Empty Song*" en la línea inferior de la pantalla. La línea superior muestra la secuencia, preset o canción seleccionada, también indica la ubicación que se muestra.

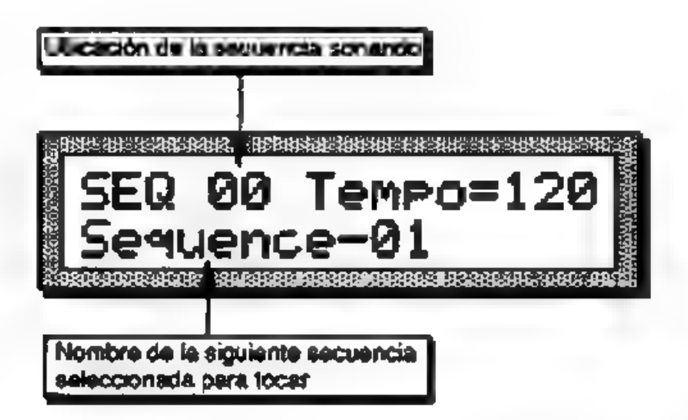
Seleccionando un lugar sin definir y presionando ***Enter*** se inicia la función para crear nuevas secuencias o canciones. (Ver Creando una Secuencia o Creando una Canción más adelante en esta sección).

Selección de una Secuencia o Canción

- Presione ***Select Sequences/Presets***, presione luego los botones de ***Banco (Bank)*** etiquetados del 0 al 9 para seleccionar los diez bancos Secuencias/Presets o Canción.
- Presione los botones de ***Pantalla*** etiquetados del 0 al 9 para escoger una Secuencia o Canción en el banco seleccionado.

Reproduciendo Secuencias y Canciones

Seleccione una secuencia y presione el botón *Play* en la sección del secuenciador. Las secuencias seleccionadas comenzará a sonar.



Mientras está sonando una secuencia Ud. puede seleccionar otra. La línea inferior del visor le indicará el nombre de la próxima secuencia con un cursor alternando entre las esquinas inferiores, la secuencia original continuará sonando. Al finalizar la primera secuencia, la esquina superior izquierda del visor, cambiará para indicar la nueva secuencia y ésta comenzará a tocar. De este modo, Ud. puede encadenar secuencias en tiempo real, a medida que ellas vayan sonando. El visor siempre indica cual está sonando (esquina superior izquierda del visor) y cuál es la próxima secuencia que va a tocar (línea inferior).

Note que si una secuencia nueva usa un efecto distinto al de la anterior, la salida de audio será silenciada temporalmente mientras se carga el nuevo algoritmo de efecto.

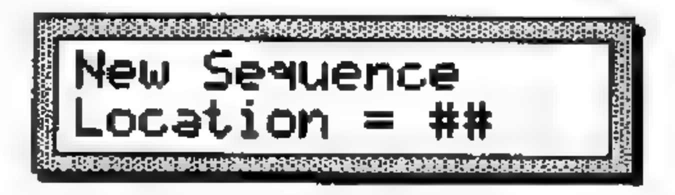
Creando una Nueva Secuencia o Canción

Para Crear una nueva secuencia:

- Presione el botón ***Select Sequence/Presets*** para entrar al modo de Selección de Secuencias/Preset.
- Seleccione una secuencia sin definir usando los botones de ***Banco*** y de ***Pantalla*** . Recuerde que los bancos 0 al 6 contienen secuencias, del 7 al 9 contienen canciones. La pantalla mostrará el siguiente aviso:



- Presione el botón ***Enter***. El visor mostrará:



Los botones de ***Flecha Arriba/Abajo*** y el ***Cursor de Entrada de Datos*** podrán ahora recorrer las ubicaciones disponibles (sin uso) de secuencias. (Al crear canciones los botones recorrerán las ubicaciones de canciones sin uso).

- Una vez escogida una ubicación, presione el botón ***Flecha Derecha***. El visor dirá:



Ajuste ahora la métrica (time signature) para el compás de la secuencia con los botones ***Flecha arriba/abajo***. El botón ***Flecha Derecha*** avanzará al segundo valor. Presione el botón ***Flecha Derecha*** otra vez, el visor dirá lo siguiente:



Nuevamente, use los botones ***Flecha Arriba/Abajo*** o el ***Cursor de Entrada de Datos*** para seleccionar las distintas letras, números o símbolos y crear un nombre. Use los botones ***Flecha Izquierda/Derecha*** para escoger el carácter a editar.

- Ahora que Ud. ha seleccionado una ubicación y un nombre para su secuencia, presione el botón ***Enter*** nuevamente. El visor dirá brevemente: "Command Successful".

Para Crear una nueva canción:

- Presione el botón *Select Sequences/Presets* para entrar al modo Secuencias/Presets.
- Usando los botones *Bank y Select* del Secuenciador, seleccionne una ubicación vacía de canción (Bancos 7-9).
- Presione el botón ***Enter***. El visor mostrará:



Los botones ***Flecha Arriba/Abajo*** y el ***Cursor de Entrada de Datos*** podrán ahora recorrer las ubicaciones disponibles (sin uso) de canciones (Song). (Al crear secuencias los botones recorrerán las ubicaciones de secuencias sin uso).

- Una vez escogida una ubicación, presione el botón ***Flecha Derecha***. El visor dirá:



Nuevamente, use los botones ***Flecha Arriba/Abajo*** o el ***Cursor de Entrada de Datos*** para seleccionar las distintas letras, números o símbolos y crear un nombre. Use los botones ***Flecha Izquierda/Derecha*** para escoger el carácter a editar.

- Ahora que ha seleccionado una ubicación y un nombre para su canción, presione el botón ***Enter*** nuevamente. El visor dirá brevemente: "Command Successful!".

Borrando Toda la Memoria del Secuenciador

Si desea borrar todas las secuencias y canciones de la memoria del secuenciador del SQ, primero asegúrese de haber guardado cualquier información importante en una tarjeta de almacenamiento o vía sistema exclusivo, luego:

- Si no está en el modo Edición de Secuencias, presione el botón ***Edit Sequences/ Presets***. El LED sobre el botón se encenderá.
- Seleccione el banco de Control presionando el botón ***Banco 1***.
- Presione el botón ***Pantalla 7***. El visor dirá: "Press ENTER to Reinit Sequencer".
- Presione el botón ***Enter***. El visor dirá: "Erase sequencer memory?".("Borrar memoria del secuenciador?").
- Presione el botón ***Yes*** o ***Enter***. El SQ borrará todos los presets, secuencias y canciones de la memoria. Después de borrar la memoria habrá una secuencia y una canción en blanco en las ubicaciones 00 y 70 respectivamente. (Siempre hay una canción y una secuencia en la memoria).

Banco de Localización

El Banco de Localización proporciona valiosa información del secuenciador y también control sobre el tempo y las funciones de auto-localización (GOTO).

00	Sequence/Song Locate - Localización en la Secuencia/Canción
	Locate Bank Presione Edit Sequences / Locate (Bank 0) / Pantalla 0.

Primero veremos la pantalla de Localización tal como aparece cuando una secuencia es seleccionada. Al seleccionar una canción, la pantalla de Localización es levemente diferente (ver abajo).

Localización en la Secuencia



La esquina superior izquierda de la pantalla indica la ubicación de la secuencia seleccionada.

El status del secuenciador (si está en Play/Reproduciendo, Stop/Detenido, o Record/ Grabando, etc.) siempre se muestra en la esquina superior derecha de esta pantalla.

Compás/Tiempo (Bar/Beat) — Función GOTO del Secuenciador

Usando la función Goto, Ud. puede localizar rápidamente cualquier compás y tiempo dentro de la secuencia, para reproducir o grabar desde ese punto.

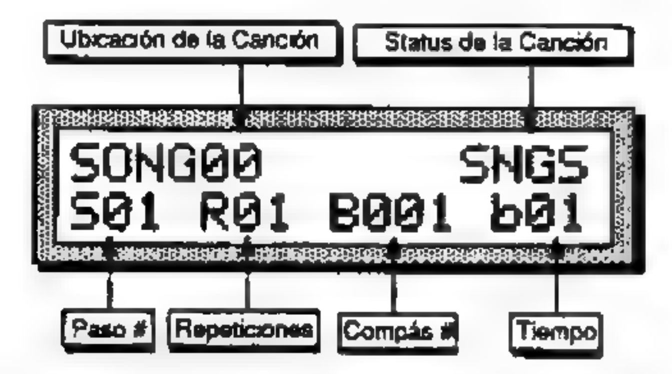
- Presione el botón ***Enter***. El visor dirá:



- El número de compás estará *destellando* y puede ajustar el punto de localización usando los botones ***Flecha Arriba/Abajo*** o el ***Cursor de Entrada de Datos***. Presione los botones ***Flecha Izquierda/Derecha*** para mover el cursor entre el Compás (Bar) y el Tiempo (Beat).
- Presione el botón ***Enter*** para completar el proceso de localización y volver a la pantalla principal de localización. La función Goto proporciona un modo rápido y fácil para localizar repetidamente un punto en una secuencia, el destino se mantiene hasta seleccionar una nueva secuencia o canción (o escoger un nuevo punto). Una vez ajustado el punto destino, simplemente presione el botón ***Enter*** dos veces, estando en la pantalla de localización, para localizarse al mismo punto.
- Después de usar la función Goto para localizar un punto en la secuencia, presione el botón ***Stop*** para comenzar la reproducción de la secuencia desde ese punto. El botón ***Stop*** también actúa como botón de continuación de la secuencia.

Localización de Canción

Al estar seleccionada una canción, la pantalla de localización se ve como sigue:



Note el status del secuenciador (indicado en la esquina superior derecha del visor) ahora muestra SNGS (Song Stop) indicando que una canción está seleccionada.

- Presione el botón ***Enter***. El visor ahora dirá:



- Tal como la función Goto de la secuencia, el primer parámetro, en este caso el número de paso, está destellando. Una vez más use los botones ***Flecha Arriba/ Abajo*** o el ***Cursor de Entrada de Datos*** para seleccionar una ubicación y los botones ***Izquierda/Derecha*** para cambiar parámetros.

Los parámetros de localización de la canción son:

- **STEP (Paso)** — Muestra la ubicación actual de la canción en términos de pasos.
- **REPETITION (Repetición)** — Muestra la ubicación en el paso de la canción en términos de repeticiones.
- **BAR (Compás)** — Muestra la ubicación en el paso de la canción en términos de compases.
- **BEAT (Tiempo)** — Muestra la ubicación dentro del compás actual en términos de tiempos por compás.

- Presione el botón ***Enter*** para completar el proceso de localización y retornar a la pantalla principal de localización. La función Goto proporciona un modo rápido y fácil para localizar repetidamente un lugar específico en una canción, este punto se mantiene hasta que una nueva secuencia o canción sea seleccionada. Una vez que el punto es establecido, simplemente presione el botón ***Enter*** dos veces, estando en la pantalla de localización, para localizar el mismo punto.

- Después de usar la función Goto para localizar un punto en la canción, presione ***Stop*** para comenzar la reproducción desde ese punto. El botón ***Stop*** actúa también como un botón de continuación de la canción, es decir la canción se reproduce desde el punto donde fue detenida por última vez.

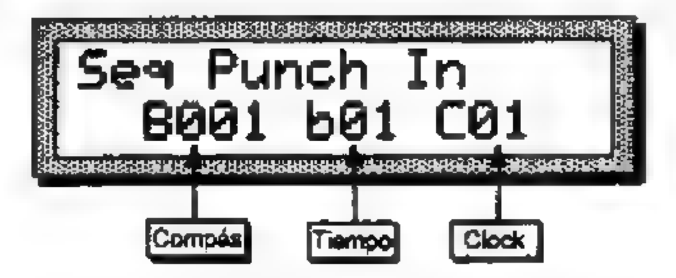
01	Sequence/Song Punch In - Entrada a Auto Punch en Secuencia/Canción
	Locate Bank Presione Edit Sequences / Locate (Bank 0) / Pantalla 1.

Seq Punch In — Punto de Entrada a la función Auto Punch

Al seleccionar una secuencia, el visor muestra el compás (bar), tiempo (beat) y clock (96 clocks=1 beat) en el que el SQ entrará a grabar al estar activada la función Auto Punch. Este parámetro trabaja en tándem con el parámetro Seq/Song Punch Out (Punto de Salida de Auto Punch), que sigue inmediatamente.

Cuando la función Auto Punch está activada, el SQ entrará y dejará la función Grabación solamente en los puntos especificados en los tiempos de edición (Edit Times). Por ejemplo, si Ud. necesita grabar automáticamente, solamente el tercer compás de una secuencia de 4 compases:

- Seleccione el parámetro Auto Punch y ajústelo en Auto Punch = On. Vea el Banco de Control más adelante en esta sección.
- Seleccione el Tiempo de Edición de Entrada a la función Auto Punch y ajústelo en "Punch In = B003.b01.c01" (compás/bar 3, beat/tiempo 1, clock 1).
- Seleccione el Tiempo de Edición de Salida de la función Auto Puch y ajústelo en "Punch Out = B003.b04.c96" (compás 3, tiempo 4, clock 96).
- Presione el botón ***Record/Play*** y toque junto con la pista. El SQ entrará en modo Grabación automáticamente en el primer clock del tercer compás y dejará este modo en el último clock del tercer compás.



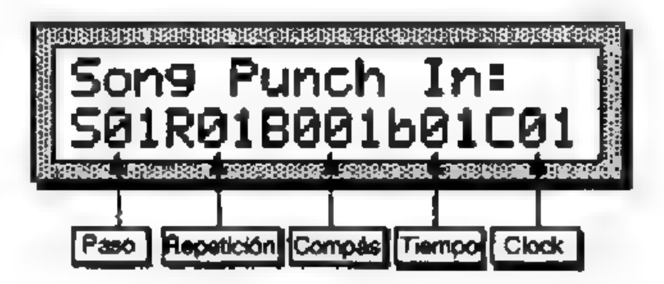
- Los tiempos de edición son ajustados con el ***Cursor de Entrada de Datos*** o los botones ***Flecha Arriba /Abajo***. Los botones ***Flecha izquierda/derecha*** mueven el cursor entre el compás, tiempo y clock.

- Presione el botón ***Enter*** una vez para ajustar el parámetro Auto Punch al tiempo actual. (Presionando dos veces seguidas el botón ***Enter*** se reajustará el parámetro Auto Punch al compás 1, tiempo 1, clock 1).

Estos tiempos son ajustados automáticamente a sus valores iniciales de fábrica, el comienzo y final de una secuencia o canción, al crear una nueva secuencia. Si se instalan otros valores, estos permanecerán activos hasta que sean cambiados o una nueva secuencia o canción sea seleccionada. Los tiempos actuales de edición son memorizados por cada secuencia.

Tiempo de Edición en el Modo Canción — Song Mode

Ud. puede usar la función Auto Punch y los Tiempos de Edición para entrar y salir del modo grabación en las pistas de la canción del mismo modo que en las pistas de la secuencia. Al seleccionar una canción, la pantalla de entrada a la función Auto Punch (Punch In) muestra lo siguiente:



Note que hay dos números agregados a los Tiempos de Edición: el número de Paso de Canción y el de Repetición de este paso son agregados al Compás, Tiempo y Clock dentro de la secuencia que está tocando durante ese paso. Ud. puede ajustar el tiempo de entrada (Punch In) o de salida (Punch Out) a cualquier punto dentro de la canción.

Ajustando los Tiempos de Edición en Tiempo Real

Si Ud. sabe el compás, tiempo y clock exactos (o el paso, repetición, compás, tiempo y clock en el modo canción) en el que Ud. desea entrar y salir del modo de grabación, simplemente puede seleccionar y establecer los tiempos de edición usando los controles de entrada de datos. Si no es así, Ud. puede establecer estos tiempos "al vuelo" o en tiempo real, usando el siguiente procedimiento:

- Seleccione en la pantalla "Seq Punch In".
- Presione ***Play*** para comenzar la reproducción de la secuencia o canción.
- Cuando la secuencia o canción llegue al punto donde Ud. desea comenzar a grabar (Punch In) presione ***Enter***. Esto instala ese tiempo como el Tiempo de Entrada a la función Auto Punch.
- Presione el botón ***Pantalla*** 2. En la pantalla verá "Seq Punch Out"
- En el punto donde Ud. desea salir (Punch Out), presione ***Enter*** nuevamente. Esto establece ese tiempo como el Tiempo de Salida (Seq Punch Out) y cambia la pantalla de vuelta a "Seq Punch In".
- Ahora, asumiendo que la función Auto Punch está activada Ud. puede ir al modo grabación y tocar junto con la pista, y el SQ automáticamente entrará y dejará el modo de grabación en los puntos que Ud. escogió.

02	**Sequence/Song Punch Out - Salida de Auto Punch en Secuencia/Canción**
	Locate Bank Presione Edit Sequences / Locate (Bank 0) / Pantalla 2.

Seq Punch Out – Punto de Salida

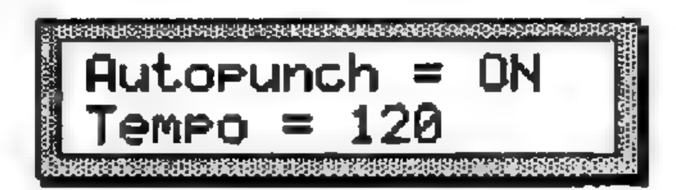
Cuando se selecciona una secuencia, el visor muestra el compás, tiempo y clock en que el SQ dejará de grabar cuando la función Auto Punch está activada. Este parámetro funciona conjuntamente con el parámetro de entrada a la función (Seq Punch In). Vea la descripción del parámetro de entrada (Punch In) más arriba para más detalles sobre este punto.

03	Auto Punch/Tempo
	Locate Bank Presione Edit Sequences / Locate (Bank 0) / Pantalla 3.

Auto Punch

Este es el mismo parámetro que se encuentra en el Banco de Control, está ubicado también en este banco de manera de tener un modo rápido de activar o desactivar la función Auto Punch en el mismo banco donde están ubicados los Tiempos de Edición. Vea el "banco de Control" más adelante en esta sección para más detalles.

- ON (Activado) — El SQ usa los Tiempos de Edición para entrar o salir del modo Grabación.
- OFF (Desactivado) — El SQ graba normalmente sin usar los Tiempos de Edición.



Tempo

Este parámetro ajusta el tempo de la secuencia seleccionada. Esto puede ser ajustado usando los controles de entrada de datos o "Tocando" el tempo o ritmo correcto en el botón ***Enter*** cada vez que este parámetro esté seleccionado.

Cuando el parámetro Clock = MIDI en el banco de control, se leerá Tempo = "EXT" para indicar que el tempo está controlado por información de tempo MIDI externa.

Rango: 25 a 250 BPM, (Pulsos Por Minuto), o EXT.

Tap Tempo

En ambos bancos donde aparece el tempo ***(Locate*** y ***Click)***, el botón ***Enter*** puede ser usado para "tocar" el tempo correcto. El botón ***Enter*** siempre podrá ser usado para tocar el ritmo o tempo correcto cada vez que se muestre el parámetro tempo.

Tempo — Ajuste de Tempo de una Canción (Tempo Offset)

Este parámetro controla el tempo de una canción. Se expresa como un porcentaje del tempo de la secuencia, al cambiar el tempo de la canción (Offset) automáticamente se ajustará el tempo de cada una de las secuencias en ±99% dentro de los límites de 25 a 250 BPM. Cuando Tempo = +00, las secuencias tocarán en su tempo original.

Cuando "Clock = MIDI" en el banco de control, se leerá "Tempo = EXT" para indicar que el tempo está siendo controlado por señales MIDI externas.

Rango: -99 a +99%, o EXT.

Banco de Control

El banco ***Control*** contiene parámetros que controlan la operación básica del secuenciador.

10	**Loop/Countoff**
	Control Bank Presione Edit Sequences / Control (Bank 1) / Pantalla 0.

Loop

Este parámetro controla si la secuencia o canción comenzará a tocar nuevamente al llegar al final. El ajuste de este control es memorizado por cada secuencia o canción.

- ON (Activado) — La secuencia o canción se repetirá indefinidamente volviendo a comenzar cada vez que llegue al final (Loop). Este es el valor inicial o de fábrica de este parámetro.
- OFF (Desactivado) — La secuencia o canción no se repite, toca una vez y para.



Countoff – Cuenta de Entrada

Este parámetro determina si, al reproducir y/o grabar secuencias o canciones, habrá una cuenta de entrada de un compás.

- OFF — No habrá cuenta de entrada en ninguno de los modos. La secuencia o canción comenzará tan pronto como Ud. presione ***Play*** o ***Record Play***.
- ON — Una cuenta de entrada de un compás sonará antes que la secuencia o canción comience a reproducir.
- RECORD — Una cuenta de entrada de un compás sonará solamente en el modo Grabación. Este es el valor de fábrica del SQ.
- QUIET — Habrá una cuenta de entrada de un compás pero sin Click, en silencio, en los modos de grabación o reproducción.

11	**Step Entry/Record - Ingreso por Paso/Grabación**
	Control Bank Presione Edit Sequences / Control (Bank 1) / Pantalla 1.

Step Entry – Ingreso por Paso

Este parámetro pone al SQ en modo Grabación por Pasos. La grabación por Pasos permite grabar notas e información de controladores en puntos específicos dentro de una secuencia, en lugar de hacerlo en tiempo real. Este método puede ser muy útil para grabar pasajes muy rápidos o instalar cambios de programas en el medio de una secuencia.

Para ingresar a la grabación por pasos:

- Ajuste el parámetro Step Entry en ON.

- Presione ***Record*** y ***Play***. El visor dirá:



El parámetro Auto Step determina si el secuenciador avanzará al siguiente paso automáticamente cada vez que se presiona una tecla.

- OFF — El secuenciador no avanzará al siguiente paso hasta que el botón ***Enter*** sea presionado. Esto permite la grabación de más de una hora en el mismo punto.

- ON — El secuenciador avanzará automáticamente al siguiente paso cada vez que una tecla sea presionada. Esto proporciona un modo fácil para grabar arpegios. Con Auto Step activado, no es posible grabar acordes.

Con este parámetro ajustado a su gusto, presione el botón ***Flecha/Derecha***. El visor ahora dirá:



El parámetro Gate determina la duración de las notas que son grabadas por pasos.

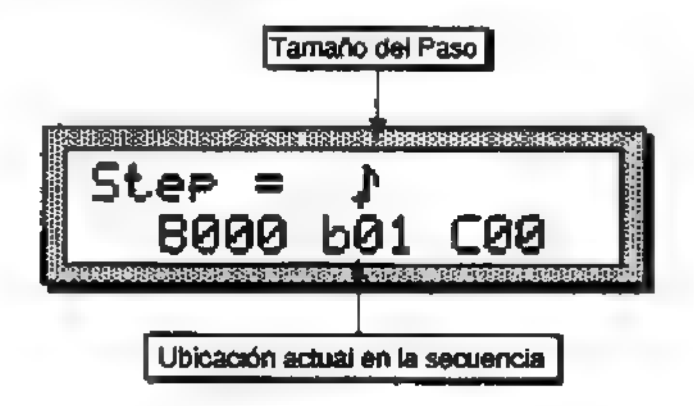
- MANUAL — La duración de las notas es determinada al soltar la tecla. Presione una tecla y manténgala presionada mientras avanza en clocks. Suelte la tecla en el clock apropiado y la nota quedará grabada con esa duración.
- STEP — La duración de la nota es determinada por el parámetro Step (Paso), éste está en la siguiente pantalla. Cada nota será grabada con la misma duración.
- FIXED — FIXED es similar a STEP en el hecho que todas las notas tienen la misma duración. Sin embargo, la duración de las notas no es determinada por el parámetro Step. En lugar de ésto, es ajustada independientemente por un parámetro adicional que aparece en el visor:



- Este parámetro adicional puede ser seleccionado y ajustado.

Rango: Media nota (blanca) a tripleta de 1/64 de nota (semifusa).

Ahora, presione el botón ***Flecha/Derecha*** nuevamente para moverse al parámetro Step (paso). El visor dirá lo siguiente:



Esta es la pantalla final para la Grabación por Pasos y la que debería estar seleccionada al ingresar las notas.

El parámetro Step determina cuánto avanzará el secuenciador cada vez que Ud. avance a la siguiente ubicación. Este avance es determinado en valores de tiempo.

Rango: Media nota (blanca) a tripletas de 1/64 de nota (semifusa).

Con todos los parámetros ajustados, Ud. puede ahora comenzar a ingresar notas por paso. La grabación continuará hasta que la secuencia llegue a su fin o el botón ***Stop*** sea presionado. El visor dirá "Press ENTER to Keep NEW track" lo que significa presione el botón ENTER para guardar la nueva pista (o "Press ENTER to Keep first XXX bars" si se trata de la grabación de la primera pista).

Nota: En Grabación por Pasos, si Ud. presiona el botón ***Record*** y toca en el teclado, no grabará en el secuenciador. Esto es útil para grabar por pasos en pistas de batería, donde Ud. puede necesitar tocar el teclado para encontrar un sonido específico.

Modo de Grabación

Este parámetro selecciona entre los tres modos de grabación del secuenciador.

- REPLACE (reemplazo) — Cualquier cosa grabada en una pista reemplazará la información que había en ella previamente. El secuenciador parará de grabar una vez terminada la secuencia o canción y entrará al modo Audición o reproducción. Este es el ajuste inicial de fábrica.
- ADD (agregar) — Al grabar en una pista que ya tenga información, la nueva información grabada será agregada o sumada a lo que ya tiene grabada la pista, quedando esta última intacta. Nuevamente el secuenciador dejará el modo de grabación al final de la secuencia o canción y entrará al modo audición.
- LOOPED — Este modo es similar al modo anterior en el sentido que la información se agregará a la información ya existente en la pista. Sin embargo, el secuenciador continuará grabando al llegar al final de la secuencia o canción en lugar de dejar el modo de grabación y entrar al modo de audición como en el caso anterior. Este modo es similar al modo que usan las baterías programables que continúan repitiendo el patrón mientras se graban sonidos encima.

Hay un cuarto modo de grabación que está solamente al tener seleccionada una canción:

- MIXDOWN (Mezcla) — En este modo se graban cambios de volumen y de posición estéreo en la secuencia y pista de canción. El SQ grabará *solamente* cambios hechos en la pantalla de Volumen y de Posición Estéreo (Volume y Pan) en el banco de Performance. Notas, controladores o cambio de programas etc. *no* serán grabados en este modo.

  Dependiendo del ajuste del parámetro "Edit Tracks" (ver más abajo), Ud. puede mezclar pistas de canciones o de secuencias durante una canción.

12	**Auto Punch/Clock**
	Control Bank Presione Edit Sequences / Control (Bank 1) / Pantalla 2:

Auto Punch

Este parámetro controla una característica muy poderosa del SQ, la función Auto Punch. Auto Punch significa que al grabar en una parte específica de una pista, por ejemplo, para corregir una sección particular de algo grabado, el SQ entrará y dejará automáticamente el modo de grabación en tiempos determinados. Puede tocar junto a la pista y hacer que el SQ entre y salga del modo de grabación como lo haría un ingeniero en un estudio. Nos referimos a los puntos en que la grabación comenzará y terminará como los *Tiempos de Edición (Edit Times)*, estos son ajustados en la pantalla 02 y 03 en el banco de Localización.

- ON — El SQ usará los Tiempos de Edición especificados en el banco de Localización para entrar y salir del modo Grabación.
- OFF — El SQ grabará normalmente sin usar los Tiempos de Edición. Este es el valor inicial de fábrica del SQ.

Clock — Reloj del Secuenciador

Este parámetro selecciona la referencia de tiempo (el reloj) que usará el secuenciador.

- INTERNAL — Selecciona el reloj interno del SQ para el funcionamiento del secuenciador. El reloj del SQ tiene una resolución de 96 pulsos por cuarto de nota (negra), lo que permite una grabación muy precisa. Este es el valor inicial de fábrica.
- MIDI — Selecciona una referencia externa MIDI para el funcionamiento del secuenciador. Use este ajuste si Ud. desea usar otro aparato (un computador o una batería programable) como referencia de tiempo y sincronizar el SQ. Cada vez que el parámetro "Clock = MIDI" el tempo indicará "Tempo = EXT" para indicar que el SQ está sincronizado a una referencia externa de tiempo.

13	**Song uses effect from: - Efecto usado por la Canción:**
	Control Bank Presione Edit Sequences / Control (Bank 1) / Pantalla 3.

Song uses effect from: – Efecto usado por la Canción:

Esto controla qué efectos se usarán a medida que una canción es reproducida, los de cada secuencia individual o uno general almacenado con la canción. Una canción contiene una serie de secuencias que tocan en orden. Cada secuencia tiene su propio efecto. Al cambiar de una secuencia a otra en el curso de una canción, pueden haber pausas momentáneas de sonido al ser cargado el efecto de una nueva secuencia. Esto puede ser evitado ajustando el parámetro "Song uses effect from : SONG" así toda la canción usará el mismo efecto.

- SEQUENCES — Serán seleccionados los efectos de cada secuencia a medida que éstas toquen dentro de la canción.
- SONG — El efecto de la canción prevalecerá sobre los efectos individuales de cada secuencia. Este es el valor inicial de fábrica del SQ.

14	**Song Edit Tracks Displayed - Pistas de Edición de la Canción Mostradas**
	Control Bank Presione Edit Sequences / Control (Bank 1) / Pantalla 4

Song Edit Tracks Displayed – Pistas de Edición de Canción que se Muestran

Esto determina si al seleccionar el modo Mixdown (Mezcla) las pistas afectadas por los cambios de volumen o de posición estéreo, serán pistas de secuencias o de canción. El valor inicial después de seleccionar una canción es SONG.

- SEQ — Se mostrarán las pistas de la secuencia que corresponde al paso actual de la canción. Cuando el parámetro "Song Edit Tracks Displayed: SEQ" los LEDs sobre los botones de pista comenzarán a *destellar* para recordarle que está viendo las pistas de la secuencia que está sonando y no las pistas de la canción.
- SONG — Se mostrarán las pistas de la canción cuando una canción hay una seleccionada. Este es el valor inicial.

Nota: Cuando esté trabajando en una canción, Ud. puede necesitar cambiar entre las pistas de canción y de secuencia, sin tener que ir al banco de Control. Hay una manera rápida de cambiar este parámetro entre "Song Edit Tracks Displayed: SEQ" y "Song Edit Tracks Displayed: SONG".

- Estando en el modo de Edición de Secuencias, haga un doble-click rápido en cualquier botón de Pista (Track). Esto cambiará entre las pistas de la canción y pistas de la secuencia, tal como si hubiese cambiado el valor del parámetro Song Edit Track Displayed. El LED en el botón de pistas *destellará* cuando esté viendo pistas de secuencias; permanecerá encendido contínuamente cuando esté viendo pista de la canción.

15	**Prompt to Save Changes - Aviso para Guardar Cambios**
	Control Bank Presione Edit Sequences / Control (Bank 1) / Pantalla 5

Aviso para guardar cambios

Este parámetro activa el aviso para guardar los cambios que Ud. puede hacer en las pistas del secuenciador.

- OFF — Cuando el parámetro "Prompt to Save Changes = OFF" Ud. puede editar cualquiera de los parámetros de pistas, reemplazar un programa en una pista, etc. y los cambios serán olvidados tan pronto como Ud. seleccione una nueva secuencia o canción. La grabación de notas, sin embargo, automáticamente activarán este parámetro. Esto es útil cuando Ud. no está secuenciando y no desea ser demorado por el aviso para guardar cambios.

- ON — Cuando el parámetro "Prompt to Save Changes = ON", si Ud. edita o cambia cualquiera de los parámetros de pista, reemplaza programa en una pista.etc. y luego selecciona una canción o secuencia distinta, el visor le preguntará si desea guardar esos cambios, tal como se explica más adelante. Este es el valor inicial.

Acerca de la Pantalla para Guardar los Cambios

Junto con las notas, controladores, y cambios de programas que son guardados en cada pista, hay muchos otros parámetros que son almacenados o guardados con cada secuencia o canción.

Estos son:

- El nombre de la secuencia o canción.
- El tempo de la secuencia o canción.
- El sonido asignado a cada pista.
- Todos los parámetros de performance/pistas de cada pista de secuencia o canción.
- Qué pistas están seleccionadas o apiladas.
- El ajuste del parámetro LOOP en el banco Control.
- El ajuste del parámetro CLICK.
- Los puntos de edición de la función Auto Punch.

Cada vez que Ud. graba una pista de una secuencia o canción, todos estos valores son automáticamente guardados, esto es, serán reguardados por el SQ si Ud. sale de la secuencia, seleccionando otra y vuelve más tarde a esta misma secuencia. Sin embargo, si Ud. cambia antes de grabar cualquier de estas cosas y luego selecciona una nueva secuencia o canción antes de grabar cualquier información, el siguiente mensaje aparecerá:



- Presionando el botón *Yes* guardará la secuencia o canción, junto con los valores de todos los parámetros indicados más arriba, en la memoria del secuenciador.
- Presionando el botón *No* se mantendrán los parámetros indicados arriba tal como estaban la última vez que se grabó una pista.

En cualquier caso, la información de pista (notas, controladores y cambios de programa) siempre se guarda. A veces es difícil recordar, al entrar en esta pantalla, que cambió exactamente. Como regla general, si está contento con la secuencia o canción como está, conteste afirmativamente (YES). Si sólo ha estado experimentando con distintos tempos, programas, configuraciones MIDI, etc. y desea dejar la secuencia como estaba antes de los experimentos, conteste NO.

Nota: Mientras está en el modo de Selección de Secuencias/Presets, hay una manera rápida de guardar cualquier cambio que Ud. haya hecho en una secuencia o canción. Simplemente haga un doble click rápido en el botón ***Enter*** .

Como se menciona arriba, Ud. puede evitar la pantalla de avisos de cambio, ajustando el parámetro Prompt to save Changes = OFF. Para performance o interpretaciones en vivo y otras aplicaciones en las que desee experimentar con tempo, parámetros de pista, etc. sin ser molestado con el aviso para guardar cambios, este es el ajuste indicado.

16	Total Sequencer Free Memory - Memoria Disponible del Secuenciador
	Control Bank Presione Edit Sequences / Control (Bank 1) / Pantalla 6.

Total Sequencer Free Memory – Memoria Total Disponible del Secuenciador (sólo lectura)

Este parámetro muestra el porcentaje disponible de memoria del secuenciador. Esta lectura es informativa nada más y no puede ser seleccionada o cambiada.

Rango: 00% a 100%.

17	Reinit Sequencer - Reinicializar Secuenciador
	Control Bank Presione Edit Sequences / Control (Bank 1) / Pantalla 7.

Reinit Sequencer – Reiniciación del Secuenciador

Este comando permite borrar el contenido completo de la memoria del secuenciador. Para borrar la memoria del secuenciador, seleccione primero este parámetro y luego:

- Presione ***Enter***. El visor del SQ dirá: "Erase Sequencer Memory?". (¿Borrar la Memoria del Secuenciador?).
- Presione el botón ***Yes*** o ***Enter***. El SQ borra todos los presets, secuencias y canciones de la memoria. Después de borrar la memoria habrá una secuencia y una canción en blanco en las ubicaciones 00 y 70 respectivamente. Siempre hay una canción y una secuencia en la memoria.

Banco Click

El Banco Click controla los parámetros que tienen que ver con el Metrónomo y el tempo de una secuencia o canción.

20	**Click/Interval - Click/Intervalo**
	Click Bank Presione Edit Sequences / Click (Bank 2) / Pantalla 0.

Click

Esto controla si el Metrónomo será o no escuchado.

- OFF — El click del Metrónomo no será escuchado durante la reproducción o grabación.
- ON — El click será escuchado cada vez que el secuenciador esté reproduciendo.
- RECORD — El click será escuchado solamente cuando el secuenciador está en modo grabación, no cuando esté reproduciendo. Este es el valor inicial.



Interval – Intervalo

Esto ajusta el valor de nota de click de metrónomo.

Rango: Media nota (blanca) a tripleta de 1/32 de nota (fusa).

21	**Click Volume/Click Pan - Volumen/Posición Estéreo del Click**
	Click Bank Presione Edit Sequences / Click (Bank 2) / Pantalla 1.

Click Volume – Volumen del Click

Controla el volumen del Click.
Rango: 00 a 99 (99 es el valor inicial).

Click Pan – Posición Estéreo del Click

Controla la posición estéreo del Click.

- LEFT — El Click será ubicado a la extrema izquierda de la posición estéreo y aparecerá solamente en la salida izquierda del SQ.
- CENTER — El click se escuchará al centro y saldrá por ambas salidas. Este es el valor inicial.
- RIGHT — El click será ubicado en la extrema derecha y saldrá solamente por la salida derecha.

22	Tempo	
	Click Bank	Presione Edit Sequences / Click (Bank 2) / Pantalla 2:

Tempo

Ajusta el tempo de la secuencia seleccionada. Cuando el secuenciador está andando y el parámetro tempo está seleccionado, Ud. puede "tocar" el tempo que Ud. desee en el botón ***Enter***. Cuando el parámetro "Clock = MIDI", el visor dirá "Tempo = EXT".

Rango: 25 a 250 BPM. (tiempos de compás por minuto) o EXT.

Grabando una Secuencia

Describiremos aquí la grabación de una secuencia desde cero. Primero nos concentraremos en secuenciar con el SQ solamente, luego se cubrirá el trabajo del secuenciador con instrumentos MIDI externos.

1) Cree una nueva secuencia:

- Siguiendo los pasos indicados anteriormente en esta sección, haga una nueva secuencia.
- Haga un doble click en el botón ***Edit Sequence/Presets.*** El visor dirá lo siguiente:



2) Seleccione una Pista:

- La pista 1 siempre está definida y seleccionada (siempre hay una pista seleccionada en una secuencia) y el programa actual está ubicado en la pista. Todas las otras pistas aún están sin definir (UNDEFINED).
- Para comenzar grabando la secuencia en una pista distinta de la Pista 1, presione el botón de pista correspondiente. Esto define la pista y ubica en ella el sonido seleccionado. De otro modo, puede simplemente dejar la Pista 1 seleccionada y empezar desde allí.

3) Selección de Sonido para la Pista:

- Seleccione un sonido tal como lo hace normalmente, usando los diez botones ***Bank/Banco*** y diez ***Select/Selección*** para localizar el sonido que desea. Cada sonido nuevo es asignado a la pista, reeplazando el anterior.

4) Verifique ajustes del "Click" (Metrónomo) y "Countoff" (Cuenta de Entrada):

- Presione el botón ***Edit Sequences.*** Vaya al banco de "click" presionando el botón "click" (Banco 2), seguido del botón ***Pantalla 0.*** Esta Pantalla controla las funciones del metrónomo interno del SQ. Seleccione el parámetro del "click" y ajustelo en "Click = RECORD". Esto producirá una pista de "Click" cuando esté grabando, no cuando esté reproduciendo.
- Seleccione la pantalla "Countoff" presionando el botón ***Locate*** (Banco 1), seguido del botón ***Pantalla 0.*** Seleccione el parámetro "Countoff" y ajustelo en "Countoff = RECORD". Esto producirá una cuenta de entrada de un compás antes de empezar a grabar (no cuando reproduzca) todas las pistas después de la primera.

5) Grabando la Primera Pista:

El largo de la primera pista define el largo de la secuencia. Por esta razón, hay un procedimiento especial al grabar la primera pista de una nueva secuencia.

- Mientras presiona ***Record***, presione ***Play.***. La pista de "click" del metrónomo comienza a sonar, indicando el tempo. El primer pulso de cada compás es acentuado. El parámetro del tempo en el banco del Click es seleccionado automáticamente.
- Ajuste el Tempo. Use los ***Controles de Entrada de Datos*** o los botones ***Flecha Arriba/Abajo*** para ajustar el tempo que desea. El compás en el que Ud. empieza a tocar se convierte en el Compás 1 de la Secuencia.

- Presione Stop (o el Pedal Auxiliar) para terminar de grabar. El visor preguntará "Trk1 Keep first ## bars?" ("Pista 1 Guardar primeros ## compases?"). Esto determinará el largo de la primera secuencia.
- Presione el botón *Yes* para guardar la pista, definiendo el largo (duración) de la secuencia, o
- Presione el botón *No* para borrar la primera pista y comenzar de nuevo.

6) Grabando Pistas Adicionales
Después de responder *YES* a "Trk 1 Keep first ## bars?" todas las grabaciones siguientes, incluyendo la regrabación de la primera pista, seguirán la misma rutina básica. La duración de la secuencia está ya definida por el largo de la primera pista, todas las otras pistas tendrán automáticamente la misma duración.

- Presione el botón ***Pista 2 (Track 2)*** y seleccione una segunda pista (o deje la primera seleccionada si desea regrabarla). El nombre de los programas y todos los parámetros de pista de la pista previa son copiados en la nueva pista.
- Seleccione un sonido para la pista. Como se muestra en el Paso 3 arriba, use la función Replace Sound (Reemplazo de Sonido) para poner en la pista el sonido de su elección.
- Mientras mantiene presionado el botón ***Record***, presione ***Play*** para comenzar a grabar. La pista del "click" sonará durante un compás (asumiendo que Countoff=RECORD o CLICK) y luego el secuenciador entrará en modo Grabación grabará todo lo que Ud. toque hasta que:
  1) se llegue al final de la secuencia, o 2) Presione ***Stop*** (o el pedal auxiliar)

- Al final de la secuencia, el SQ dejará el modo Grabación y (asumiendo que Loo=ON) entrará en el modo Audición. En este punto se mostrará la pantalla "Keep NEW/OLD" "Guardar NUEVO/VIEJO". Dice lo siguiente:



- Presione el botón ***Flecha Abajo*** para escuchar la pista tal como estaba antes de grabar la nueva pista. El visor dirá NEW en lugar de OLD en la ilustración arriba. Esto es muy valioso cuando comience a hacer segundas o terceras "tomas", porque permite comparar las pistas antes de decidir cual guardar.
- Prsesione el botón ***Flecha Arriba*** para escuchar lo que acaba de grabar.
- Presione el botón ***Enter*** mientras la pantalla muestre OLD si quiere guardar la pista como estaba en la memoria y botar la que acaba de grabar. Si la pista estaba vacía antes de grabar en ella, presionando este botón quedará vacía.
- Presione el botón ***Enter*** mientras la pantalla muestre NEW si quiere guardar la nueva pista en la memoria, reemplazando lo que hubiese en ella.

La pantalla "Keep NEW/OLD" aparece después de todas las grabaciones y todas las ediciones de pista. El SQ siempre le da la posibilidad de escuchar los cambios hechos antes de decidir si los guarda o no. Ud. encontrará que esta característica es muy útil en aquellas ocasiones en que necesite escuchar ambas versiones "cara a cara" para tomar una decisión.

Función "Punch In" – "Regrabando" en una pista

El SQ ofrece dos métodos para regrabar una parte específica de una pista. Cuando la función Autopunch está *desactivada (Off)* Ud. puede entrar manualmente al modo Grabación con solo tocar el teclado para comenzar a grabar. Cuando la función Autopunch esta *activada* (on) el SQ entrará y saldrá del modo Grabación en los tiempos precisos que Ud. especificó en el banco de Localización (Locate). (Vea la descripción de la función Autopunch antes en esta sección).

Para entrar al modo Grabación (Punch In) manualmente, (con Auto Punch=OFF en el banco de Control):

- Presione el botón de ***Pista*** apropiado para seleccionar la pista en que desea grabar.
- Presione ***Start*** para iniciar la reproducción de la secuencia o canción.
- Presione ***Record***. Esto pone el SQ en modo Espera para Regrabar, "odub" aparece en la esquina superior derecha de la pantalla y el secuenciador queda esperando que Ud. toque para comenzar a grabar.
- Comience a tocar en el punto donde quiera empezar a Regrabar. Tan pronto como toque algo el SQ entra en modo Regrabar (o modo Grabar en una pista nueva) y graba lo que Ud. toque, dejando intacta la parte de la pista antes del "Punch In". A menos que presione el botón ***Stop*** o el pedal auxiliar, se grabará nueva información desde el punto en que comenzó la regrabación hasta el fin de la secuencia o canción.
- Presione ***Stop***. Verá la pantalla Keep NEW/OLD como se muestra antes, dejándole escuchar la pista nueva o la pista vieja antes de decidir cual guardar.

Para Entrar y Salir del modo Grabación (Punching In/Out) automáticamente en una pista, (con Autopunch=ON en el banco de Control).

- Ajuste los tiempos de entrada y de salida en el banco de Localización como se describe antes en esta sección. Estos definen los compases, pulsos y "clocks" exactos en los que el SQ comenzará y dejará de grabar.
- Presione ***Record/Play*** para hacer partir el secuenciador. Comenzará a tocar pero no grabará hasta que el "Tiempo de Entrada" (Punch In) sea alcanzado. Ud. puede tocar con la secuencia si lo desea sin grabar.
- Cuando el Tiempo de Entrada llegue, el secuenciador automáticamente comenzará a grabar y grabará lo que toque hasta alcanzar el Tiempo de Salida (Punch Out).
- Alcanzando el Tiempo de Salida el secuenciador deja de grabar y entra en modo Audición.
- Escuche la nueva pista como es usual en la pantalla "Keep NEW/OLD" antes de decidir si guarda la vieja o la nueva.

Cuando la función Autopunch está activada, el SQ grabará eventos solamente dentro de la "ventana" definida por los Tiempos de Edición, sin importar como entró a grabar. Así, si presiona ***Play*** y luego ***Record*** el SQ esperará a que toque antes de entrar a grabar, pero será efectivamente grabado sólo lo que esté dentro de lo Tiempos de Edición. Las notas tocadas antes y después de los Tiempos de Edición no serán grabadas.

Si en el banco Control el parámetro Record= LOOPED y la función Autopunch está activada, el secuenciador continuará entrando y saliendo del modo Grabación en los Tiempos de Edición cada vez que se repita la secuencia.

Nota: Cuando se implementa el interruptor de pedal para controlar el INICIO/DETENCION (START/STOP) del secuenciador, al presionar el pedal con el secuenciador reproduciendo en modo Esperando para Grabar (odub) cambia el secuenciador al modo regrabación (ODUB). Esto permite una entrada a grabación sin usar las manos y sin usar los tiempos de edición.

Tocando con la Secuencia/Escuchando Nuevos Sonidos

Cada vez que vaya del modo Secuenciador al modo Sonidos (presionando el botón ***Select Sounds***), el SQ carga el efecto del sonido seleccionado en el procesador de efectos, reemplazando el efecto de la secuencia. (Recuerde, hay solo un efecto activo a la vez y todas las voces que suenen pasarán a través de ese efecto). Cada sonido seleccionado en el modo de ***Selección de Sonidos*** hace que se use el efecto del instrumento en el secuenciador. (Esto no cambia la secuencia pero ayuda a escuchar una secuencia con distintos efectos).

Mientras el secuenciador reproduce en modo ***Selección de Secuencias***, es posible apilar pistas haciendo doble-click en los botones. Esto posibilita tocar una melodía multitimbral junto al secuenciador.

El modo ideal para escuchar nuevos sonidos, o de solo tocar mientras el secuenciador está andando, es usando la función Reemplazo de Sonido, como se describe en la Sección 8 — Presets.

Grabando Pistas MIDI

Una vez que todo está listo, Ud. puede proceder grabando pistas MIDI exactamente como lo haría con pistas con status LOCAL o BOTH. Las pistas que son enviadas vía MIDI son tratadas del mismo modo que las pistas internas en lo relativo a grabación, regrabación, edición, etc. Siga los mismos pasos delineados anteriormente en esta sección para grabar la primera pista y luego las pistas adicionales.

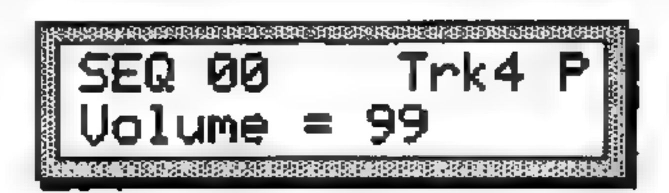
Para cada pista sucesiva que grabe, el procedimiento seguirá las mismas instrucciones básicas:
1) Definir la configuración MIDI de la pista en el banco de parámetros,
2) Grabar la Pista y luego
3) Guardar o rechazar la pista nueva en la pantalla Keep NEW/OLD.

Las pistas MIDI pueden ser seleccionadas y apiladas con los botones de ***Pista*** y pueden ser silenciadas (mute) o escuchadas solas (solo) desde el banco Mix (Mezcla) al igual que las otras pistas.
Parámetros de performance, como el Volumen, Rango de Teclado y Transposición todos se aplican a las pistas MIDI del mismo modo que a las pistas LOCALES. La mayoría de las veces Ud. grabará secuencias y canciones que tienen algunas pistas MIDI (externas) y algunas pistas locales (internas). En este caso, asegúrese de asiganrle status LOCAL a las pistas que Ud. desea que toquen sólo sonidos del SQ. Esto evitará el envío de información MIDI innecesaria a un instrumento externo.

Funciones de Volumen de Pista — Mezcla, Silenciamiento y Escucha Aislada de Pistas — Mix, Muting y Soloing

Una vez que haya grabado algunas pistas de una secuencia necesitará balancear los niveles de las pistas y quizas escucharlas una o dos a la vez. Esto se hace en el banco Mezcla (Mix).

Seleccione una pista con los botones de ***Pista***, presione luego el botón ***Edit Sequences***. El SQ está ahora en el modo Edición de Secuencias. Ahora, presione el botón ***Mix*** (Banco 7) seguido del botón ***Pantalla 0***. La pantalla mostrará:



Desde este banco, además de balancear los niveles de las pistas en la secuencia, Ud. puede escuchar solamente una pista, silenciando todas las otras (solo) o silenciar (mute) una pista específica tal como se hace con las voces en la pantalla Selección de Voces:

- Presione el botón de la pista que va a editar. Los controles de Entrada de Datos ajustarán ahora el nivel de la pista seleccionada de 00 a 99.
- Presione el botón ***Pantalla 2*** para silenciar o escuchar aisladamente (mute o solo) la pista. (Vea el análisis sobre el status de las pistas en la Sección 8 — Presets).

Modo Canción

El *Modo Canción (Song Mode)* es la clave para desarrollar el verdadero potencial del SQ como Estudio de Musica Personal. En el modo Canción Ud. puede encadenar secuencias para formar canciones. Las canciones están formadas por *Pasos* . En cada paso de la canción, Ud. puede seleccionar una secuencia y el número de repeticiones de la secuencia que toque en ese paso, como también el status de reproducción o transposición de cada pista de la secuencia. El proceso para la edición de los pasos de la canción esta cubierto en la *Sección 10 — Funciones de Edición del Secuenciador.*

Más aún. Cada canción del SQ posee además su configuración propia de efectos (ver abajo) y 8 pistas adicionales independientes de las pistas de secuencias que componen los pasos de la canción. Esto le da un secuenciador de 16 pistas con una flexibilidad tremenda. Puede escoger qué partes musicales pondrá en pistas de secuencias y qué partes en pistas de canción. Las pistas de canción se verán en la siguiente página.

Cambiando Efectos en Modo Canción

Seguramente Ud. ya notó que al tocar en el SQ y cambiar a un sonido que tiene un efecto distinto del anterior, se produce una pausa, o breve silencio, en la salida de audio. Esto es porque, al igual que todos los procesadores de señal digitales, el SQ requiere de un tiempo para cambiar de un efecto a otro. El programa de software que define el efecto debe ser cambiado para cada efecto diferente.

Igual sucede seleccionando secuencias. Cada secuencia tiene su propia configuración de efectos, la que es completamente programable y es memorizada con cada secuencia. Cuando Ud. selecciona una secuencia, si la nueva secuencia tiene un efecto distinto a la anterior, se producirá una breve pausa en la salida de audio.

Esto puede representar un problema al tocar una canción. Si al comenzar a tocar un nuevo paso de la canción la secuencia del nuevo paso tiene un efecto distinto de la anterior, puede haber una pequeña pausa en la salida de audio. Dado que esto no es conveniente, el SQ ofrece algunas alternativas para evitar esto.

El parámetro "Song Uses Effect from= SEQUENCES/SONG" o "La canción usa el efecto de= SECUENCIAS/CANCION" en el banco de Control determina el efecto(s) que será escuchado cuando se reproduzca una canción este sonando:

- Cuando "Song Uses Effect from=SEQUENCES", cada vez que una nueva secuencia comience como paso de una canción, su efecto será cargado, produciendo una pausa en la salida de audio (a menos que el efecto de la nueva secuencia sea igual al de la anterior).
- Cuando "Song Uses Effect from=SONG" el efecto que esta memorizado con la canción se escuchará en todos los pasos de la canción y no habrán pausas en la salida de audio a medida que nuevas secuencias vayan tocando.

El ajuste de este parámetro es memorizado con cada canción. Cada vez que una nueva canción es creada, el valor inicial es "Song Uses Effect from=SONG". Esto asegura que no habrán pausas de audio al cambiar de secuencias, pero también significa que una secuencia puede sonar distinta dentro de una canción que sola.

Si usa de todos modos "Song Uses Effect from=SEQUENCES" para una canción, puede minimizar el efecto de la pausa de audio haciendo lo siguiente:

- Siempre que sea posible use el mismo efecto en secuencias contiguas de la canción.
- Programe un silencio en el inicio de secuencias donde el efecto cambie, o programe una secuencia de un compás en silencio cuya única función sería la de cambiar al nuevo efecto. Luego asegúrese que las que siguen usen el mismo efecto.

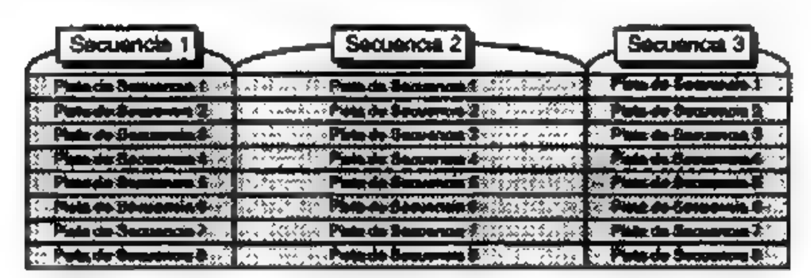
Pistas de Canción

Una Canción en el SQ es mucho más que un simple grupo de secuencias encadenadas. Una vez que haya creado una canción y editado sus pasos, Ud. puede grabar otro grupo completo de ocho pistas, que tendrán la duración total de la canción. Estas *Pistas de Canción* son totalmente independientes de las pistas de las secuencias; cada una tiene su propio sonido y su juego propio de parámetros de pista. El largo de las pistas de canción es el largo sumado de las secuencias que componen la canción.

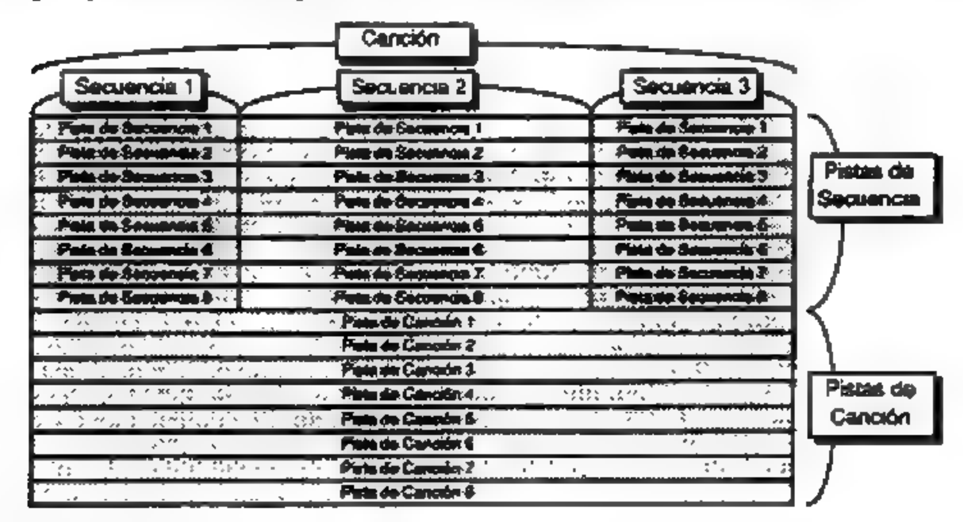
Supongamos que Ud. ha construido una canción como se describe en la Sección 10. Para nuestro ejemplo tomaremos una caso simple:

- Ud. ya tiene grabadas tres secuencias, cada una usa ocho pistas y tiene combinadas o encadenadas las secuencias en una canción.
- Paso 1 de la canción es la Secuencia 01, 4 compases, 1 repetición;
- Paso 2 de la canción es la Secuencia 02, 8 compases, 1 Repetición y
- Paso 3 de la canción es la Secuencia 03, 4 compases, 1 Repetición.

Su canción sería más o menos lo siguiente:



Ahora, con la canción seleccionada, puede presionar los botones de ***Pista*** y ver un juego nuevo de pistas vacías. Estas son las pistas de la canción, si Ud. no está seguro qué pistas está viendo en la pantalla, verifique los LEDs de las pistas, estarán destellando al observar pistas de secuencia en el modo Canción. Continuando con el ejemplo anterior, las pistas de la canción se verían así:



Las pistas de canción son tratadas normalmente como pistas de secuencia cuyo largo es equivalente al largo combinado de todas las secuencias que componen la canción. El largo de las pistas de la canción se ajusta de acuerdo al largo que tienen la canción cuando se graba la primera pista de canción. Los cambios a la estructura de la canción después de grabar la primera pista no afectarán el largo de las pistas de la canción.

- Ud. puede cambiar el sonido de una pista de canción con el procedimiento de Reemplazo de Sonido, tal como con las pistas de una secuencia.
- Ud. puede entrar a grabar, (presionando ***Record*** y ***Play***) y grabar en cualquiera de las ocho pistas de la canción. Para grabar pistas de canción, use el mismo procedimiento (como se ve antes en esta sección) que usa para grabar pistas de secuencia. La única diferencia es que las pistas de canción están asociadas con la canción misma y no con las secuencias individuales que componen la canción.
- Ud. puede editar pistas de canción usando cualquiera de las funciones de Edición de Pistas vistas en la Sección 10. Seleccionando cualquiera de las funciones de Edición de Pista, estando seleccionada una canción se editarán pistas de canción.
- Puede usar las funciones de Edición de Pista para editar las pistas de la canción como un grupo, borrándola, o agregando y eliminando compases. Cuando hay una canción seleccionada, las funciones de Edición de Pista afectarán las pistas de la canción, como si fuesen una secuencia.
- Es posible silenciar (mute), escuchar aisladamente (solo) y ajustar el volumen de las pistas en el banco MIX como con las pistas de las secuencias.

Observando Pistas de Secuencia en Modo Canción

Cuando hay una canción está seleccionada, lo que Ud. ve en las pantallas de pista y de parámetros de performance depende del ajuste del parámetro "Song Edit Tracks Displayed" ("Pistas de Edición de la Canción Mostradas") en el banco de Control.

- Cuando "Song Edit Tracks Displayed=SONG", las pantallas de pistas y de parámetros de performance mostrarán pistas de canción. Cualquier cambio que haga afectará sólo pistas de canción.
- Cuando "Song Edit Tracks Displayed=SEQ", las pantallas de Pistas y de parámetros de performance mostrarán pistas de las secuencias que componen la canción. Cualquier cambio que se haga cuando hay una canción seleccionada no será memorizado después que el paso haya terminado de tocar. Para cambiar cualquier cosa en una pista de una secuencia, primero debe seleccionar la secuencia y hacer allí los cambios.

Al tener seleccionada una canción y "Song Edit Tracks Displayed=seq", los LEDs sobre los botones de ***Pista*** destellarán indicando que la información de pista corresponde a pistas de la secuencia en el paso actual de la canción y *no a* pistas de la canción.

Nota: Hay una manera rápida de alternar este parámetro entre "Song Edit Tracks Displayed=SEQ" y "Song Edit Tracks Displayed=SONG":

- Estando en cualquiera de las dos pantallas, haga un doble-click rápido en cualquiera de los botones de ***Pista***. Esto cambia entre las pistas de la secuencia y las pistas de la canción, tal como si hubiese cambiado el parámetro "Song Edit Tracks Displayed".
  El LED sobre los botones de pistas destella al mostrar pistas de secuencias; permanece contínuamente encendido al mostrar pistas de canción.

Mezclando Pistas de Secuencias y Canciones en Modo Canción

Después de crear y editar una canción, Ud. puede mezclar (mixdown) el volumen y la posición estéreo (pan) de las pistas de canción y/o de secuencias que conforman la canción. El proceso de mezcla no afecta la información de las secuencias individuales que componen la canción: crea una *Pista de Mezcla* del largo de la canción (que en efecto es parte de las pistas de canción) en la que puede grabar cambios de volumen y de posición estéreo que afectarán las pistas de canción y/o de secuencias durante el desarrollo de la canción completa. Puede usar esta función para afinar la dinámica de ciertas pistas durante parte de la canción, o simplemente para bajar gradualmente el volumen de las pistas (fade out) al final de la canción.

Para grabar cambios de volumen o posición estéreo en pistas de secuencias en una Canción:

- Seleccione una secuencia que contenga pistas que Ud. desee mezclar.
- Seleccione el banco de Control presionando el botón ***Control*** (Banco 1), seleccione el Modo Grabación (Pantalla 1) y ajústelo en "Record=MIXDOWN".
- Ponga el parámetro "Song Edit Tracks Displayed" en "Song Edit Tracks Displayed=SEQ".
- Presione cualquiera de los botones de ***Pista*** y seleccione la pista de secuencia que desee mezclar. Si selecciona la pista 3, por ejemplo, cualquier cambio que haga afectará lo que este en la pista 3 de cada secuencia durante la canción.
- Seleccione banco de mezcla (Mix) presionando el botón ***Mix*** (Banco 7). El banco contiene los volúmenes de pistas y muestra la pista seleccionada. (O seleccione el parámetro Pan para grabar cambios en la posición estéreo del sonido).
- Manteniendo presionado ***Record*** presione ***Play***. El SQ entra en Regrabación (Overdub).
- Use el ***Cursor de Entrada de Datos*** o los botones ***Flecha Arriba/Abajo*** para mezclar el volumen o posición estéreo de la pista seleccionada. Todos los cambios que haga serán grabados.
- Al final de la canción, o al presionar ***Stop***, aparecerá la pantalla "Keep NEW/ OLD". Aquí Ud. podrá escuchar los cambios antes de decidir si los guarda o no.
- Para mezclar otra pista, presione un botón de ***Pista*** y seleccione una nueva pista; seleccione luego los parámetros de volumen y posición estéreo y repita el procedimiento.

Para grabar cambios de volumen o posición estéreo en una pista de canción:

- Seleccione una canción que contenga pistas de canción que Ud. desee mezclar.
- Seleccione el banco de Control presionando el botón ***Control*** (Banco 1), seleccione el Modo Grabación (Pantalla 1) y ajústelo en "Record=MIXDOWN".
- Ajuste "Song Edit Tracks Displayed" en "Song Edit Tracks Displayed=SONG". (Puede alternar entre pistas de secuencia y pistas de canción haciendo doble click en cualquiera de los 8 botones de Pistas, en modo Edición de Secuencias/Presets). Los LEDs de las pistas destellarán al mostrar pistas de secuencia y permanecerán encendidos al mostrar pistas de canción. Note que las pistas de canción son mostradas siempre del 9 al 16, mientras las de secuencias se muestran del 1 al 8.
- Presione cualquier botón de ***Pista*** y seleccione la pista de canción que desee mezclar. Si selecciona la pista 3, por ejemplo, todo cambio que haga afectará lo que esté en la pista 3 de canción (mostrada como pista 11) durante la canción.
- Seleccione banco de mezcla (Mix) presionando el botón ***Mix*** (Banco 7). El banco contiene los volúmenes de las pistas y muestra la pista seleccionada. (O seleccione parámetro Pan para grabar cambios en la posición estéreo del sonido).
- Manteniendo presionado ***Record*** presione ***Play***. El SQ entra en Regrabación.
- Use el ***Cursor De Entrada de Datos*** o los botones ***Flecha Arriba/Abajo*** para mezclar el volumen o posición estéreo de la pista seleccionada. Todos los cambios que haga serán grabados.

- Al final de la canción, o cuando presione ***Stop***, aparecerá la pantalla "Keep NEW/ OLD". Aquí podrá escuchar los cambios antes de decidir si los guarda o no.
- Para mezclar otra pista, presione un botón de ***Pista*** y seleccione una nueva pista; seleccione luego los parámetros de volumen y posición estéreo y repita el procedimiento.

Notas acerca del Modo de Mezcla

El Volumen de Mezcla y la Posición Estéreo (Pan) son grabados en la pista de canción en una forma especial del modo ADD (Agregar). Al grabar cambios de volumen o de "pan ", la información es *agregada* a la información de las pistas. Esto significa que:

- La información de mezcla *siempre* se graba en la pista de canción seleccionada, independiente de si está mezclando pistas de secuencia o de canción.

- Si grabó información de Mezcla en una pista y desea borrarla y grabarla de nuevo, primero debe remover o eliminar la información original usando el comando Filtro de Eventos en el banco de Eventos (ver Sección 10 para más detalles). De otro modo, la nueva información de Mezcla se agregará a la información ya existente, pudiendo entrar en conflicto con ella.

- Si Ud. borra la pista de canción, la información de mezcla se borrará. La grabación de notas, controladores, etc., no afecta la información de Mezcla, pero borrándola con el comando Erase (Borrar) en el banco Eventos, borrará la información de Mezcla.

Cada vez que sea posible, Ud. debería usar esta función como el último paso en la cadena de producción, después que haya terminado de hacer cambios en la duración de la canción, de grabar y borrar pistas, etc.

Nota: Hay otro modo de grabar cambios dinámicos de volumen en pistas de secuencia o canción. Puede usar el pedal opcional CVP-1 para grabar cambios dinámicos de volumen en una pista de secuencia mientras la secuencia está seleccionada, o en una pista de canción. Ajuste "Pedal=Volume #7" en el banco del sistema y luego grabe los cambios de volumen en modo ADD. Esto grabará mensajes de volumen (Controlador MIDI #7) en la pista, los que son distintos del volumen de Mezcla descrito más arriba.

Sección 10 — Funciones de Edición del Secuenciador

Mientras se está en el modo Edición de Secuencias, los botones ***Song, Seq*** y ***Event*** (Bancos 3, 4 y 5) proporcionan acceso a distintas funciones de edición del secuenciador. Estas están divididas en funciones de Edición de Canción (Song), Secuenciador (Seq) y de Eventos (Event). Presionando cualquiera de estos tres botones se activa un banco que contiene las funciones disponibles en esa categoría.



Banco de Canción — Funciones de Edición de Canción

Presionando el botón ***Song*** (Banco 3), mientras se está en el modo Edición de Secuencia, se activa el banco Edición de Canción. Si presiona el botón ***Song*** (Banco 3) teniendo una secuencia seleccionada, el visor dirá: "SORRY! Select a song first" ("DISCULPE! Seleccione una canción primero") y no le permitirá acceder a este banco.

30	**Create Song - Crear Canción**
	Song Bank Presione Edit Sequences / Song (Bank 3) / Pantalla 0.

Create Song – Creación de una Canción

Este comando se usa para la creación de nuevas canciones, las que pueden ser ensambladas usando el Editor de Pasos de Canción descrito más adelante en esta sección.

Al seleccionar este parámetro, la pantalla inicial muestra lo siguiente:



- Presione el botón *Enter*. El visor dirá:



El ***Cursor de Entrada de Datos*** o los botones ***Flecha Arriba/Abajo*** recorrerán ahora las ubicaciones disponibles, sin uso, de canciones.

- Una vez que se ha escogido una ubicación, presione el botón ***Flecha Derecha.*** El visor dirá:



Una vez más use el ***Cursor de Entrada de Datos*** para seleccionar las distintas letras, números y símbolos para crear un nombre y use los botones ***Flecha Izquierda/ Derecha*** para escoger el caracter a editar.

- Ahora que ha seleccionado una ubicación y un nombre para su canción, presione ***Enter*** nuevamente. El visor dirá brevemente "Command Successful!", indicando que la operación se ha completado exitosamente.

NOTA: Como se menciona en la página anterior, Ud. sólo puede seleccionar el Banco de Canciones estando en el Modo Canción. La manera más rápida de crear una nueva *canción es seleccionando una ubicación vacía de canción y presionando* Enter, como se describe en "Creando una Nueva Secuencia o Canción" – Sección 9.

31	**Copy Song - Copiar Canción**
	Song Bank Presione Edit Sequences / Song (Bank 3) / Pantalla 1

Copy Song – Copiando una Canción

Use este comando para hacer una copia de la canción actualmente seleccionada en otra ubicación de canción. Note que la canción original permanecerá intacta en su lugar original. Primero asegúrese de tener seleccionada la Canción que desea copiar. Luego, seleccione el parámetro Copy Song. El visor dirá: "Copy Song"

- Presione *Enter*. El visor ahora dirá:



•Presione el botón *Flecha Derecha*. El visor ahora dirá:



El *Cursor de Entrada de Datos* ahora recorrerá las posiciones disponibles, sin uso, de canciones. Una vez escogida una ubicación, presione el botón *Flecha Derecha* una vez más.



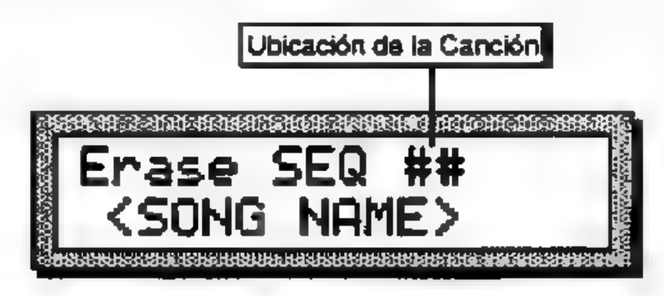
Ahora puede seleccionar un nombre de hasta 16 caracteres para la nueva canción usando los Controles de Entrada de Datos. Use el *Cursor de Entrada de Datos* para seleccionar las distintas letras, números y símbolos para crear un nombre y use los botones *Flecha Izquierda/Derecha* para escoger el caracter a editar.

- Ahora que ha seleccionado una ubicación y un nombre para su canción, presione *Enter* nuevamente. El visor dirá brevemente "Command Successful!", indicando que la operación se ha completado exitosamente.

32	**Erase Song/Pset - Borrar Canción/Preset**	
	Song Bank	Presione Edit Sequences / Song (Bank 3) / Pantalla 2.

Erase Song/Preset – Borrando una Canción/Preset

El comando Erase Song/Preset borrará cualquier Canción en la memoria dejando la ubicación sin definir. Primero, seleccione el comando Erase Song. Luego, presione el botón ***Enter*** . El visor dirá:



El ***Cursor de Entrada de Datos*** y los botones ***Flecha Arriba/Abajo*** recorrerán ahora todas las canciones que hay en la memoria. La esquina superior derecha del visor mostrará la ubicación de la Canción, la línea inferior mostrará el nombre de la Canción.

- Cuando el visor muestre la canción que desea borrar, presione el botón ***Enter***. La pantalla mostrará brevemente "Command Successful!" para indicar que la operación fué completada exitosamente.

33	**Song Information - Información de la Canción**	
	Song Bank	Presione Edit Sequences / Song (Bank 3) / Pantalla 3.

Song Information — Información de la Canción

Al seleccionar el comando "Song Information" se mostrará información relativa a la canción, incluyendo el número de pasos, el tamaño de los eventos y el tiempo total de la canción. Para que el visor muestre información de una canción específica:

- Seleccione la Canción y escoja el comando Song Information.
- Presione ***Enter***. La pantalla mostrará el nombre y ubicación de la Canción.
- Presione el botón ***Flecha Derecha***. La pantalla mostrará dos parámetros :
  "Song Steps" — Indicando el número de pasos de la canción.
  "Song Size" — El que muestra el tamaño de la canción en eventos.
- Presione nuevamente el botón ***Flecha Derecha***. La pantalla mostrará ahora el tiempo total de la canción en minutos, segundos y centésimos de segundo.

34	**Rename Song/Pset - Cambiar Nombre a Canción/Preset**	
	Song Bank	Presione Edit Sequences / Song (Bank 3) / Pantalla 4.

Rename Song/Preset — Cambio de Nombre de una Canción/Preset

Este comando permite editar el nombre de una canción o un preset. Al seleccionar primero este comando, el visor dirá:



- Presione ***Enter***. El visor dirá:



- Use los Controles de Entrada de Datos para cambiar el nombre de la Canción. Luego, presione el botón ***Enter*** para completar el comando. La pantalla mostrará brevemente "Command Successful!" para indicar que la operación fué completada exitosamente.

35	**Copy Preset Data - Copiar Información de Preset**	
	Song Bank	Presione Edit Sequences / Song (Bank 3) / Pantalla 5.

Copy Preset Data — Copiando un Preset

Como se vió anteriormente, los Presets actúan como un "subset" o configuración inicial de secuencias y contienen información vital relativa a los aspectos de "performance" de las pistas. Información de Sonidos, Rangos de Teclado, Información MIDI y otras están contenidas en los Presets. (Ver Sección 8 para más detalles.)

Este comando se usa para transferir la parte Preset de la Secuencia a otro lugar. Este comando usa el Preset relativo a las *Pistas de la Canción*, al contrario de los Presets de alguna de las secuencias dentro de la canción.

Al escoger este comando aparecerá la siguiente pantalla:



- Presione *Enter* . El visor dirá ahora "From Preset Song ##" indicando la canción seleccionada.

- Presione el botón ***Flecha Derecha.*** El visor ahora dirá:



Ud. puede usar el ***Cursor de Entrada de Datos*** o los botones ***Flecha Arriba/Abajo*** para seleccionar cualquier ubicación de preset. Dado que no hay datos de notas involucrados, el preset puede ser copiado en cualquier ubicación de preset, no sólo en las de los bancos de canciones.

- Cuando tenga seleccionada una ubicación, presione el botón ***Enter*** para completar el comando. El visor dirá brevemente "Command Successful!" indicando que la operación fué completada.

36	**Edit Song Steps - Editar Pasos de Canción**	
	Song Bank	**Presione Edit Sequences / Song (Bank 3) / Pantalla 6.**

Edit Song Steps — Edición de Pasos de Canción

Al seleccionar el comando Edit Song Steps se activa el editor de pasos de canción. Aquí Ud. puede encadenar secuencias para definir la estructura básica de la canción.

Una Canción se compone de *Pasos (Steps).* Cada Paso consiste de:
- Una secuencia que tocará durante ese paso,
- el número de repeticiones o *Reps,* de la secuencia durante el paso, y
- el status de Transposición o Silenciamiento de cada pista durante el paso.

Al selecionar el comando Edit Song Steps el visor dirá lo siguiente:



- Presione el botón ***Enter*** para llamar la pantalla principal. En esta pantalla Ud. puede seleccionar el número de Paso, qué secuencia se tocará en ese paso en particular y el número de repiticiones que tocará la secuencia.

La pantalla dirá lo siguiente:



El parámetro inicial en esta pantalla es el número de Paso. Al seleccionar primero esta pantalla, el área del número de Paso estará activa y destellando en el visor. Esto permite un acceso rápido entre los dos parámetros más usados en esta pantalla; Número de Paso (Step Number) y Nombre de la Secuencia. Los botones ***Flecha Izquierda/Derecha*** alternan entre estos dos parámetros. Para seleccionar el parámetro de las Repeticiones, use el botón ***Flecha Izquierda*** para pasar más allá del parámetro Número de Paso.

- Step – Paso — Al estar seleccionada esta área se puede editar el número de paso usando el ***Cursor de Entrada de Datos*** y los botones ***Flecha Arriba/Abajo,*** permitiéndole moverse hacia adelante y atrás en la canción y observar cada paso.

  Rango: 01 a 99

- Sequence Name – Nombre de la Secuencia — Selecciona la secuencia que será usada en el paso actual. Un paso de canción vacío mostrará: "UNDEFINED STEP" - "PASO SIN DEFINIR ". Para agregar otro paso al final de la canción, seleccione "END OF THE SONG*" "FIN DE LA CANCION*" y presione el botón ***Flecha Arriba*** para definir el paso. Esto pone una secuencia en el paso y mueve el Final de la Canción un paso más atrás.

- Rep — Esto controla el número de veces que se repetirá la secuencia durante el paso actual de la canción.

  Rango: 01 a 99, o FS

FS significa Interruptor de Pedal. Cuando REP=FS, el paso de la canción se repetirá infinitamente hasta que se presione el pedal Auxiliar (disponible sólo cuando hay conectado un pedal SW-5/SW-10). Al presionar el pedal, el paso terminará de tocar y avanzará al paso siguiente.

Con estos parámetros ajustados, presione el botón ***Flecha Derecha*** repetidamente hasta pasar el parámetro Sequence Name o Nombre de la Secuencia. La pantalla



cambiará a lo siguiente:

En esta pantalla puede seleccionar qué pistas serán silenciadas (mute) y cuáles serán transportadas durante el paso seleccionado. Ud. también puede seleccionar el valor de la transposición.

- Transpose – Transposición — Ajusta el valor de transposición que usará cualquier pista que Ud. desee transponer durante el paso (ver abajo). Esto subirá o bajará el tono de toda la pista.

  Rango: -12 a +12, cada incremento representa un semitono.

- SILENCIANDO Y TRANSPONIENDO PISTAS — Presionando repetidamente el botón ***Flecha Derecha*** recorrerá las 8 pistas y podrá transponer, silenciar o activar las pistas individualmente. Una **M** indica que la pista estará silenciada durante todo el paso, una **P** indica que la pista tocará en el tono (pitch) normal y una **T** indica que la pista tocará transpuesta.

- Después que todas las pistas tengan el status correcto, presione el botón ***Flecha Derecha*** una vez más y aparecerá un nuevo juego de parámetros.



El último parámetro en el comando Edit Song Steps permite Insertar o Eliminar (Remover) pasos de una canción ya definida.

- INSERT — INSERTAR – Inserta un paso en blanco después del paso actualmente seleccionado en la canción.
- REMOVE — ELIMINAR – Remueve o elimina el paso actualmente seleccionado y corre los restantes hacia adelante para llenar el hueco.

Editing Song Steps – Editando Pasos de Canción — Usando Editor de Pasos de Canción

Por cada Paso de una Canción que Ud. desee crear:

- Seleccione el comando Edit Song Steps presionando el botón ***Song*** (Banco 3), seguido del botón ***Pantalla 6*** en el modo Edición de Secuencia.
- Use el botón ***Flecha Derecha*** para seleccionar el área Nombre de la Secuencia, ésta en el Paso 1 (Step 1) de una canción dirá: "* END OF SONG *" ("*FIN DE CANCION*").
- Use los botones ***Flecha Arriba/Abajo*** para definir el paso de la secuencia y seleccione entre las secuencias de la memoria hasta que el visor muestre el nombre de la secuencia que Ud. desee que toque durante el paso.
- Presione el botón ***Flecha Izquierda*** para activar el parámetro de las repeticiones. Seleccione el número de repeticiones (REPS=##) y ajuste el número de veces que desee que toque la secuencia durante el paso. (Si desea que toque solo una vez, déjela en 01).
- Presione repetidamente el botón ***Flecha Derecha*** hasta que aparezcan los parámetros de Transposición/Status. Si desea silenciar algunas pistas durante el paso, seleccione el caracter que representa la pista en la línea inferior del visor y ajústela en M. Para transponer pistas durante el paso, seleccione el o los caracteres que representen la(s) pistas en la línea inferior del visor y ajústela en T. Seleccione y ajuste el valor de la transposición.
- Presione repetidamente el botón ***Flecha Izquierda*** hasta retornar al parámetro Paso de Canción (Step). El número de veces que deberá presionar dependerá de su posición actual.
- Una vez que esté correcta la secuencia y el número de repeticiones, seleccione "Step=##" y presione el botón ***Flecha Arriba*** para seleccionar el siguiente paso (el nombre de la secuencia dirá: * END OF SONG *, *FIN DE CANCION*) y edítelo del mismo modo. Por cada paso sucesivo, seleccione el nombre de la secuencia y use los botones ***Flecha Arriba/Abajo*** para escoger una secuencia; ajuste luego el número de repeticiones y proceda al paso siguiente.
- Siempre hay un paso final que dice: "* END OF SONG *" "*FIN DE CANCION*" después del último paso definido en la canción.

Para ir a un Paso distinto en la Canción:

- Seleccione "Step=" y use los botones ***Flecha Arriba*** para ir a cualquier paso en la canción. Después que haya terminado de definir la canción (en cualquier punto del proceso en realidad) es posible devolverse a través de la canción para verificar que todos los pasos estén correctos.

Para cambiar cualquier cosa en un Paso definido de una canción:

- Para cambiar cualquiera de las variable (nombre de la secuencia, número de repeticiones, status de transposición o silenciamiento de pista) dentro de un paso que ha sido ya creado, simplemente vaya al paso como se describió, seleccione lo que desea editar y cámbielo.

Para Insertar (Insert) un Paso en cualquier punto de una canción:

- Seleccione "Step=##" ("Paso Nº") y vaya al paso *antes* del cual Ud. desea insertar el paso. Esto significa que si desea insertar un paso entre los Pasos 2 y 3 debe ir al Paso 3.
- Use el botón ***Flecha Izquierda*** para ir hasta el parámetro "INSERT/DELETE" ("INSERTAR/ELIMINAR"). Seleccione "INSERT", presione luego el botón ***Enter***. Un paso en blanco será creado, el visor dirá *EMPTY LOCATION* (*POSICION VACIA*).
- Seleccione el área del Nombre de la Secuencia y use los botones ***Flecha Arriba/Abajo*** para seleccionar una secuencia para el nuevo Paso.
- Ajuste el número de repeticiones y los status de transposición y silenciamiento de las pistas como se mostró antes.

Para Eliminar (Delete) un paso en cualquier punto de una canción:
- Seleccione "Step=##" ("Paso Nº") y vaya al paso que desea eliminar.
- Use el botón ***Flecha Izquierda*** hasta encontrar el parámetro "INSERT/DELETE" ("INSERTAR/ELIMINAR"). Seleccione "DELETE", presione luego el botón ***Enter***. El paso es eliminado y todos los pasos posteriores son corridos en uno hacia adelante.

Cuando haya terminado de editar la canción, presione ***Select Sequences*** para salir. Ud. puede presionar entonces ***Play*** para escuchar su nueva canción.

Banco de Secuencia — Funciones de Edición de Secuencia

Presionando el botón ***Seq*** (Banco 4), mientras está en el modo Edición de Secuencias, se activa el banco de Edición de Secuencias. Si presiona el botón ***Seq*** teniendo seleccionada una Canción, el visor dirá: "SORRY! Select a sequence first" ("Disculpe! Seleccione primero una secuencia") y no podrá acceder al banco.

40	**Create SEQ/Pset - Crear Secuencia/Preset**
	Sequence Bank Presione Edit Sequences / Seq (Bank 4) / Pantalla 0.

Create SEQ/Pset – Creación de Secuencias/Presets

Este comando se usa para crear nuevas secuencias.

Al seleccionar este parámetro la pantalla inicial dirá:

```
SEQ 49        STOP
Create SEQ/Pset
```

- Presione el botón ***Enter***. El visor dirá:



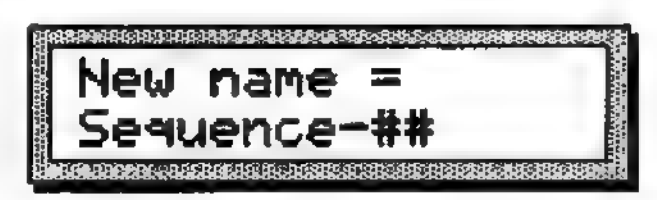
El ***Cursor de Entrada de Datos*** o los botones ***Flecha Arriba/Abajo*** recorrerán ahora las ubicaciones de secuencias sin uso y disponibles.

- Una vez escogida la ubicación para la secuencia presione el botón ***Flecha Derecha.*** La siguiente pantalla aparecerá:



Los dos parámetros de esta pantalla se usan para ajustar la métrica del compás de la secuencia que se crea. Use el ***Cursor de Entrada de Datos*** o los botones ***Flecha Arriba/Abajo*** para ajustar los tiempos por compás, presione luego el botón ***Flecha Derecha*** para activar el comando del valor de la nota. Ajuste el valor con el ***Cursor de Entrada de Datos*** o lo botones ***Flecha Arriba/Abajo.***

- Con la métrica ajustada, presione el botón ***Flecha Derecha.*** El visor dirá:



Una vez más, use el ***Cursor de Entrada de Datos*** o los botones ***Arriba/Abajo*** para seleccionar las distintas letras, números y símbolos para crear un nombre y use los botones ***Flecha Izquierda/Derecha*** para escoger el carácter a editar.

- Ahora que ya escogió una ubicación, nombre y las medidas del compás para su secuencia presione el botón ***Enter*** nuevamente. El visor dirá brevemente: "Command Successful!" indicando que se completó la operación.

41	**Copy Sequence - Copiar Secuencia**
	Sequence Bank Presione Edit Sequences / Seq (Bank 4) / Pantalla 1.

Copy Sequence – Copiando Secuencias

Use este comando para copiar la secuencia seleccionada en otra ubicación. Note que la secuencia original permanece intacta en su lugar de origen. Primero, asegúrese que la secuencia que desea copiar está seleccionada. Entonces, seleccione el parámetro Copy Sequence. El visor dirá: "Copy Sequence"

- Presione ***Enter***. La pantalla ahora dirá:



- Presione el botón ***Flecha Derecha***. El visor ahora dirá:



Los ***Controles de Entrada de Datos*** recorrerán las ubicaciones de secuencias disponibles. Una vez escogida una, presione ***Flecha Derecha*** una vez más.



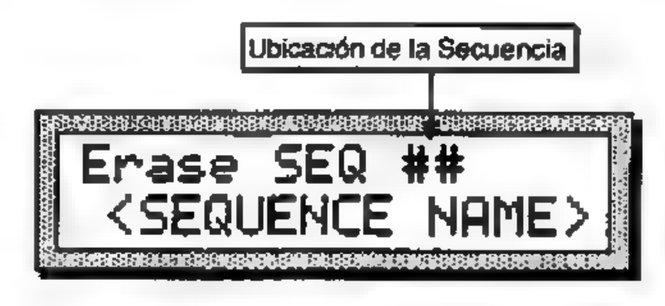
Ud. puede ahora seleccionar un nombre de hasta 16 caracteres para la nueva secuencia usando los Controles de Entrada de Datos. Use el ***Cursor de Entrada de Datos*** y los botones ***Arriba/Abajo*** para seleccionar las distintas letras, números y símbolos para crear un nombre y use los botones ***Flecha Izquierda/Derecha*** para escoger el carácter a editar.

- Una vez seleccionado un nombre presione el botón ***Enter*** nuevamente. El visor dirá brevemente: "Command Successful!" indicando que se completó la operación.

42	**Erase Seq/Pset - Borrar Secuencia/Preset**
	Sequence Bank Presione Edit Sequences / Seq (Bank 4) / Pantalla 2.

Erase Sequence/Preset — Borrando Secuencias/Presets

El comando Erase Sequence (Borrar Secuencia) borrará cualquier secuencia de la memoria, dejando la ubicación sin definir. Primero seleccione el comando Erase Sequence. Presione luego el botón ***Enter***. El visor dirá:



El ***Cursor de Entrada de Datos*** y los botones ***Arriba/Abajo*** recorrerán ahora todas las secuencias en la memoria. La línea superior de la pantalla mostrará la ubicación de la secuencia, la línea inferior muestra el nombre de la secuencia.

- Cuando aparezca en la pantalla la secuencia que desea borrar, presione el botón ***Enter***. La pantalla dirá brevemente "Command Successful!" confirmando la operación.

43	**Sequence Info - Información de la Secuencia**
	Sequence Bank: Presione Edit Sequences / Seq (Bank 4) / Pantalla 3.

Sequence Information – Información de la Secuencia

Al seleccionar el comando "Sequence Information" se mostrará información relativa a la secuencia, incluyendo el largo en compases, el tamaño de los eventos y el tiempo total de la secuencia. Para que el visor muestre información de una secuencia específica:

- Seleccione la secuencia y escoga el comando Sequence Information.
- Presione ***Enter***. La pantalla mostrará el nombre y ubicación de la Secuencia.
- Presione el botón ***Flecha Derecha***. La pantalla mostrará dos parámetros: "Length" – "Duración" — Indicando el número de compases de la secuencia. "Size" – "Tamaño" — Mostrando el tamaño de la secuencia en eventos.
- Presione nuevamente el botón ***Flecha Derecha***. La pantalla mostrará ahora el tiempo total de la secuencia en minutos, segundos y centésimos de segundo.

44	**Rename Seq/Pset - Cambiar Nombre a Secuencia/Preset**
	Sequence Bank: Presione Edit Sequences / Seq (Bank 4) / Pantalla 4.

Rename Sequence/Preset – Cambio de Nombre de Secuencia/Preset

Este comando permite editar el nombre de la secuencia. Al seleccionar este comando primeramente, el visor dirá:

```
SEQ ##       STOP
Rename SEQ/Pset
```

- Presione ***Enter***. Ahora el visor dirá:

```
New name =
<Old Seq Name>
```

- Use los Controles de Entrada de Datos para cambiar el nombre de la secuencia. Luego, presione el botón ***Enter*** para completar el comando. La pantalla mostrará brevemente "Command Successful!" para indicar que la operación fue completada exitosamente.

45	Copy Preset Data – Copiar Información de Preset
	Sequence Bank Presione Edit Sequences / Seq (Bank 4) / Pantalla 5.

Copy Preset Data – Copiando Datos de Presets

Como se vio anteriormente, los Presets actúan como un "subset" o configuración inicial de secuencias y contienen información vital relativa a los aspectos de "performance" de las pistas. Información de sonidos, Rangos de Teclado, Información MIDI y otras están contenidas en los Presets. (Ver Sección 8 para más detalles.)

Este parámetro se usa para transferir la parte Preset de la Secuencia a otro lugar. Al escoger una secuencia y seleccionar este comando aparecerá la siguiente pantalla:



- Presione ***Enter*** . El visor dirá "From Preset Seq ##" ("Desde el Preset de Secuencia Nº") indicando la secuencia seleccionada.
- Presione el botón ***Flecha Derecha*** . El visor ahora dirá:



Ud. puede usar ahora el ***Cursor de Entrada de Datos*** o los botones ***Arriba/Abajo*** para seleccionar cualquier ubicación de preset. Dado que no hay datos de notas involucrados, el preset puede ser copiado en cualquier ubicación de preset y también en los de canciones, no sólo en las de los bancos de secuencias.

- Cuando tenga seleccionada una ubicación, presione el botón ***Enter*** para completar el comando. El visor dirá brevemente "Command Successful!" indicando que la operación fue completada.

46	Append Sequence - Función Append de la Secuencia
	Sequence Bank Presione Edit Sequences / Seq (Bank 4) / Pantalla 6.

Append Sequence – Función "Append" de la Secuencia

La función "Append" es el proceso de tomar una secuencia y pegarla al final de otra, creando otra que posee la información de la secuencia de origen y la de destino. Esta función permite pegar una secuencia a otra o a sí misma, doblando su duración o longitud. La secuencia seleccionada tendrá una secuencia pegada (appended) al final. La secuencia a la que se pegó, permanece intacta.

- Asegúrese de tener seleccionada la secuencia en la que desea pegar otra.
- Seleccione el comando "Append Sequence". El visor dirá: "Append Sequence".
- Presione ***Enter***. El visor dirá:



- Este parámetro se usa para seleccionar cuál secuencia será pegada al final de la secuencia seleccionada. El ***Cursor de Entrada de Datos*** y los botones ***Flecha Arriba/Abajo*** recorrerán las secuencias disponibles en la memoria.
- Presione el botón ***Flecha Derecha***. Ahora el visor dirá:



Este es un parámetro de muestra solamente. Está para verificar que la secuencia correcta tendrá pegada la otra secuencia.

- Presione el botón ***Enter***. La pantalla dirá brevemente "Command Successful!" indicando que la operación se completó.

47	**Change Length - Cambiar Longitud**
	Sequence Bank Presione Edit Sequences / Seq (Bank 4) / Pantalla 7.

Change Length — Insertando y Eliminando Compases de una Secuencia

Aunque la longitud o duración de la primera pista determina la duración de la secuencia, es posible usar las funciones "Insert Bars" y "Remove Bars" para agregar compases vacíos, en cualquier lugar de la secuencia, o eliminar cualquier número de compases de la secuencia.

Seleccione el comando "Change Length" ("Cambio de Longitud") en el banco Edición de Secuencias, presione ***Enter***. La pantalla ahora dirá:



Hay tres parámetros en esta pantalla. El parámetro en la esquina superior izquierda determina si los compases serán insertados o eliminados de la secuencia. Una vez que esto sea seleccionado, use los botones ***Flecha Izquierda/Derecha*** para acceder a los parámetros que determinan cuantos compases serán insertados o eliminados y en que compás se efectuará la inserción o eliminación.

INSERT Bars – Insertando Compases

La función Insert Bars (Inserción de Compases) permite agregar cualquier número de compases a la secuencia hasta un total de 999 compases. Consiste de dos pasos: 1) la especificación del compás en que se comenzarán a agregar los compases y luego 2) la selección del número de compases que se agregarán.

- Use los Controles para la Entrada de Datos para determinar en que compás se comenzarán a agregar los nuevos compases. Este compás puede ser cualquiera de la secuencia:
  > Seleccionando Bar 01(Compás 01) se agregarán los compases al comienzo de la secuencia.
  > Seleccionando el compás posterior al último compás de la secuencia se agregarán los compases al final de la secuencia
  > Seleccionando cualquier otro compás se agregarán los compases desde esa ubicación en la secuencia.
- Use los botones ***Izquierda/Derecha*** para acceder al parámetro que determina el número de compases.
- Use los Controles de Entrada de Datos para determinar cuántos compases serán agregados. Ud. puede agregar cualquier número de compases hasta un total de 999 compases en la secuencia. Compases vacíos (sin información) serán agregados, comenzando en el compás determinado en el paso anterior.

REMOVE Bars – Eliminando Compases

La función Remove Bars (Eliminación de Compases) permite sacar o eliminar cualquier número de compases de la secuencia, comenzando en cualquier compás.

Esto es útil cuando, por ejemplo, Ud. grabó una primera pista perfecta excepto que quedó de 5 compases en lugar de 4. Con esta función Ud. podrá eliminar fácilmente el compás sobrante.

Para ELIMINAR compases de la secuencia seleccionada:

- Use los Controles de Entrada de Datos para determinar en que compás se comenzarán a eliminar los compases. Este compás puede ser cualquiera de la secuencia. Los compases serán eliminados a partir del compás que escoga aquí.
- Busque el parámetro que determina el número de compases.
- Con los Controles de Entrada de Datos seleccione cuántos compases desea eliminar.
- Presione el botón *Enter*. El visor dirá brevemente: "Command Successful!", indicando que se completó la operación.

Banco de Eventos — Funciones de Edición de Eventos

Estas funciones, ubicadas en el banco de Eventos afectarán la pista seleccionada. Si hay una secuencia seleccionada, será editada la pista de la secuencia seleccionada; si hay seleccionada una canción, será editada la pista de la canción seleccionada.

Ajustando el Rango de Pista — Uso de la función Rango de Pista

La mayoría de los comandos que se encuentran en el banco Edición de Eventos permiten definir un "rango de pista" dentro del cuál un comando específico tendrá efecto. Esto puede ser muy útil cuando, por ejemplo, Ud. desee Cuantizar (Quantize) sólo el Bombo y la Caja de una batería, dejando los "toms" y platillos sin cuantizar, para tener ese "sentimiento humano" en el ritmo. Para cada uno de estos comandos, deberá seguir los siguientes pasos al ajustar el Rango de Pista.

- Al acceder por primera vez, la pantalla de Rango de Pista (Track Range) mostrará:



- "DO ENTIRE TRACK" ("PISTA ENTERA") estará destellando.
- Presione el botón ***Flecha Arriba*** para cambiar la pantalla a "SET TRACK RANGE" ("AJUSTE RANGO DE PISTA")
- Presione ***Enter***. El visor dirá ahora:



- Ahora, con los Controles de Entrada de Datos seleccione el Compás, Tiempo y Clock (Bar, Beat, Clock) donde la edición empezará a afectar la pista (Range Start).

Nota: **Arriba se ve la pantalla comienzo de rango (range start) de pistas de secuencia.** Las pistas de las canciones tienen sus propia pantalla, que incluye parámetros extras para Pasos de la Canción y Repeticiones

- Una vez que el Rango de Pista está definido, presione ***Flecha Derecha*** otra vez.
- La pantalla ahora pregunta el valor del Fin del Rango (Range End), donde deja de tener efecto el Rango de pista y que se ajusta igual que el Comienzo del Rango. Una vez más las pistas de secuencia y canción tienen pantallas distintas, las pistas de canción incluyen parámetros de Paso de Canción y Repeticiones.
- Ajustado el valor de Término del Rango, presione el botón ***Flecha Derecha*** una vez más. La pantalla ahora dirá:



- Esta pantalla es la misma para pistas de secuencias y canciones. Aquí , Ud. ajusta el rango de teclado que desea que afecte el comando. Esto puede ser puesto con los Controles de Entrada de Datos o tocando la tecla más baja y la tecla más alta para delimitar el rango. Ver Sección 8.
- Ajustado el Rango de Pista, presione ***Enter***. El visor ahora dirá: "Press ENTER to DO RANGE ONLY" "Presione ENTER para RANGO SOLAMENTE".
- Presione ***Enter*** una vez más para completar el comando.

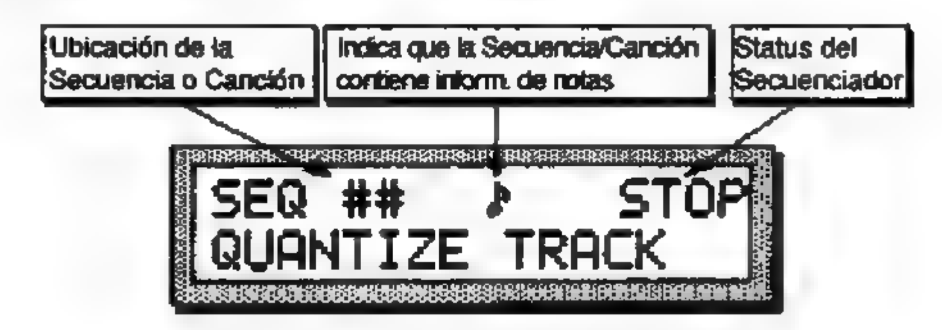
Importante: Los tiempos de Comienzo de Rango y Término de Rango son los mismos que los Tiempos de Edición que están en el banco de Localización y que se usan en la función Autopunch. Ellos son interactivos, al cambiar los valores en cualquiera de los dos sectores harán cambiar los valores del otro.

50	**Quantize Track - Cuantizar Pista**	
	Event Bank	**Presione Edit Sequences / Seq (Bank 5) / Pantalla 0.**

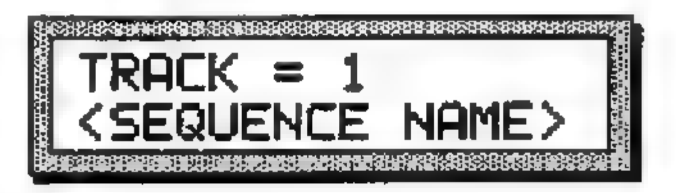
Quantize Track – Cuantizando una Pista

La función de Cuantización de Pista (Quantize Track, o autocorreción), puede tomar un evento fuera de ritmo y ponerlo dentro del ritmo. El SQ usa Post-Cuantización, esto es, primero se graba la pista y luego se aplica la Cuantización como una opción de edición. Es posible seleccionar cualquier valor de nota hasta tripletas de 1/64 de nota y mover todas las notas al pulso al valor más cercano.

- Seleccione la función Cuantización. La pantalla dirá:



- Presione ***Enter***. El visor dirá ahora:



La línea superior indica el número de la pista que será editada. Este parámetro puede ser editado con los Controles de Entrada de Datos. La línea inferior de la pantalla indica el nombre de la secuencia o canción que será editada. Este parámetro es informativo solamente, no puede ser editado.

- Presione el botón ***Flecha Derecha***. el visor dirá: "Quantize to the nearest XX" ("Cuantizar al XX más cercano").

- Use los Controles de Entrada de Datos para especificar el valor de la nota al cual será Cuantizada la pista. Los valores disponibles son:

1/4 — 1/4 de nota (negra)	1/16T — tripleta de 1/16 de nota
1/4T — tripleta de 1/4 de nota	1/32 — 1/32 de nota (fusa)
1/8 — 1/8 de nota (corchea)	1/32T — tripleta de 1/32 de nota
1/8T — tripleta de 1/8 de nota	1/64 — 1/64 de nota (semifusa)
1/16 — 1/16 de nota (semicorchea)	1/64T — tripleta de 1/64 de nota

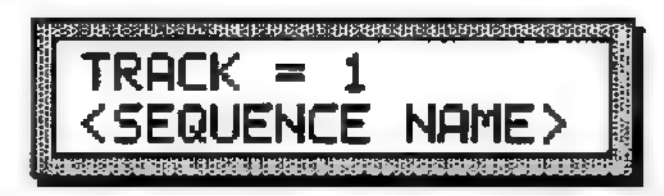
- Los valores listados se muestran en la pantalla en su notación musical.
- Presione el botón ***Flecha Derecha*** nuevamente y ajuste el tiempo y/o el rango de pista en la pantalla Edición de Rango de Pista, como se describe antes en esta sección. Si desea afectar la pista completa, simplemente continúe.
- Con el rango ajustado, o la pista entera seleccionada, presione ***Enter***.

51	**Copy Track - Copiar Pista**
	Event Bank Presione Edit Sequences / Seq (Bank 5) / Pantalla 1.

Copy Track – Copiando una Pista

Este comando copiará parte o toda la pista seleccionada (pista de origen) en otra pista. La pista de destino puede estar en la misma secuencia o en otra.

- Seleccione el comando Copy Track. Presione ***Enter***. La pantalla dirá:



La línea superior indica el número de la pista que será editada. Este parámetro puede ser editado con los Controles de Entrada de Datos. La línea inferior muestra el nombre de la secuencia o canción que está siendo editada. Este parámetro es informativo solamente, no puede ser editado.

- Presione el botón ***Flecha/Derecha***. La pantalla dirá:



- Si desea copiar la pista de origen en una secuencia o canción distintas, seleccione el parámetro en la línea inferior de la pantalla y use los Controles de Entrada de Datos para escoger la que desee. El valor inicial es la secuencia seleccionada, la que contiene la pista de origen.

- Seleccione el parámetro de pista y use los Controles de Entrada de Datos para seleccionar una pista donde copiar la pista de origen.
- Presione el botón ***Flecha Derecha***. El visor dirá:



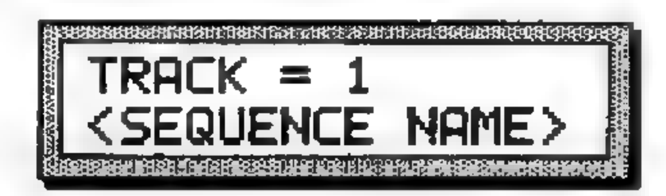
- Use los Controles de Entrada de Datos para seleccionar el compás desde el cual desee insertar la información que será copiada.
- Presione el botón ***Flecha Derecha*** nuevamente y ajuste el tiempo y/o el rango de pista en la pantalla Edición de Rango de Pista, como se muestra antes en esta sección. Si desea afectar la pista entera, simplemente continúe.
- Con el Rango de Pista ajustado, o la pista entera seleccionada, presione ***Enter***.

52	**Erase Track - Borrar Pista**	
	Event Bank	**Presione Edit Sequences / Seq (Bank 5) / Pantalla 2.**

Erase Track – Borrando una Pista

Este comando borrará notas, controladores y toda otra información en la pista entera, o en un rango dado si así se especifica.

- Seleccione el comando Erase Track (Borrando una Pista). Presione ***Enter***.
  El visor dirá:



La línea superior indica el número de la pista que será editada. Este parámetro puede ser editado con los Controles de Entrada de Datos. La línea inferior muestra el nombre de la secuencia o canción que esta siendo editada. Este parámetro es informativo solamente, no puede ser editado.

- Presione el botón ***Flecha Derecha*** nuevamente y ajuste el tiempo y/o el rango de pista en la pantalla Edición de Rango de Pista, como se muestra antes en esta sección. Si desea afectar la pista entera, simplemente continúe.
- Con el Rango de Pista ajustado, o la pista entera seleccionada, presione ***Enter***.

Nota: Al borrar una pista entera *no habrá posibilidad de audición*.

53	Merge Track - Unir Pista
	Event Bank Presione Edit Sequences / Seq (Bank 5) / Pantalla 3.

Merge Track – Uniendo Pistas

Este parámetro tomará información desde la pista seleccionada y la unirá o combinará con la de otra pista. La pista de destino puede estar en la misma secuencia o en otra secuencia distinta. La secuencia de origen no es alterada ni borrada en el proceso.

- Seleccione el comando Merge Track (Uniendo Pistas). Presione ***Enter***. El visor dirá:



La línea superior indica el número de la pista que será editada. Este parámetro puede ser editado con los Controles de Entrada de Datos. La línea inferior muestra el nombre de la secuencia o canción que está siendo editada. Este parámetro es informativo solamente, no puede ser editado.

- Presione el botón ***Flecha Derecha***. La pantalla dirá:



- Si desea combinar la pista de origen con otra en una secuencia o canción distintas, seleccione el parámetro en la línea inferior de la pantalla y use los Controles de Entrada de Datos para escoger el que desee. El valor inicial es la secuencia seleccionada, la que tiene la pista de origen.
- Seleccione el parámetro de pista y use los Controles de Entrada de Datos para escoger una pista a la que será unida la secuencia de origen.
- Presione ***Enter***..

54	**Transpose Track - Transponer Pista**
	Event Bank: Presione Edit Sequences / Seq (Bank 5) / Pantalla 4

Transpose Track – Transposición de Pistas

La función de Transposición de Pistas subirá o bajará el tono o "pitch" de una pista en un número especificado de semitonos. Adicionalmente es posible usar la función Transposición para reordenar pistas de baterías o percusión que tengan disposiciones distintas en el teclado, usando la función Rango de Teclado (Key Range) para transponer los instrumentos individualmente.

- Seleccione el comando Transpose Track. Presione ***Enter***. El visor dirá:



La línea superior indica el número de la pista que será editada. Este parámetro puede ser editado con los Controles de Entrada de Datos. La línea inferior muestra el nombre de la secuencia o canción que esta siendo editada. Este parámetro es informativo solamente, no puede ser editado.

- Presione el botón ***Flecha Derecha***. La pantalla dirá:



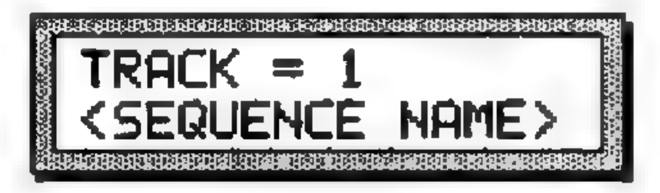
- Use los Controles de Entrada de Datos para especificar la cantidad o valor de la transposición:
  Rango: -12 a +12 semitonos. (Si desea transponer más de una octava, haga la operación varias veces)
- Presione el botón ***Flecha Derecha*** nuevamente y ajuste el tiempo y/o el rango de teclado en la pantalla de Edición de Rango de Pista (Edit Track Range) como se vio antes en esta sección. Si desea afectar la pista completa, simplemente continúe.
- Con el rango ajustado, o la pista entera seleccionada, presione ***Enter***.

55	Shift Track - Desplazar Pista
	Event Bank · Presione Edit Sequences / Seq (Bank 5) / Pantalla 5:

Shift Track – Desplazamiento de Pista

Este comando hará que todos los eventos en una pista sean movidos o desplazados, hacia atrás o adelante en el tiempo, en número especificado de "clocks" (un clock = 1/96 de nota). Ud. puede usar ésto para darle distintas cadencias a una pista. También puede crear interesantes efectos de eco (delays), copiando primero la pista y luego desplazándola para crear ecos.

- Seleccione el comando Shift Track. Presione ***Enter***. El visor dirá:



La línea superior indica el número de la pista que será editada. Este parámetro puede ser editado con los Controles de Entrada de Datos. La línea inferior muestra el nombre de la secuencia o canción que esta siendo editada. Este parámetro es informativo solamente, no puede ser editado.

- Presione el botón ***Flecha Derecha***. La pantalla dirá:



- Use los controles de Entrada de Datos para especificar cuanto será el desplazamiento de la pista. Valores positivos moverán los eventos mas tarde en tiempo, hacia el final de la secuencia; valores negativos desplazarán los eventos más antes en el tiempo, hacia el comienzo de la secuencia.

  Rango: -96 a +96, 96 "clocks" representan 1/4 de nota.
- Presione ***Enter***.

NOTA: **No es posible ajustar un rango de pista para el desplazamiento de pistas**

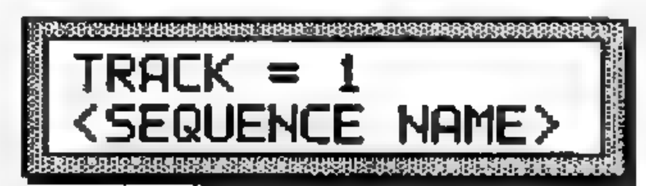
56 Scale Track - Modificar Pista

Event Bank Presione Edit Sequences / Seq (Bank 5) / Pantalla 6.

Scale Track – Modificar Pista (Reajustar)

Este comando permite aumentar o disminuir el nivel de cualquier información de controlador presente en la pista en una cantidad específica. Puede usar esta función, por ejemplo, para suavizar alguna interpretación un tanto "desmedida" en la rueda de modulación, o para aumentar el nivel de la velocidad en toda una pista en una cantidad específica.

- Seleccione el comando Scale Track. Presione *Enter*. El visor dirá:



La línea superior indica el número de la pista que será editada. Este parámetro puede ser editado con los Controles de Entrada de Datos. La línea inferior muestra el nombre de la secuencia o canción que esta siendo editada. Este parámetro es informativo solamente, no puede ser editado.

- Presione el botón ***Flecha Derecha***. La pantalla dirá:



- Use los Controles de Entrada de Datos para escoger el tipo de controlador(es) que desea modificar. Los siguientes tipos de eventos pueden ser modificados:

VELOCITY — Velocidad
MODWHEEL — Rueda de Modulación
PEDAL — Pedal
VOLUME — Volumen
SUSTAIN — Pedal de "Sustain"
SOSTENUTO — Pedal sostenuto
TIMBRE — Controlador Timbre
RELEASE — Liberación
EXT CONTROL — Control Externo
ALL CONTROL — Todos los Controladores
CHN-PRESSR — Presión de Canal
MIX VOLUME — Volúmen de mezcla
MIX PAN — Posición estéreo de Mezcla
PITCH BEND — Rueda de "Pitch Bend"

- Use los Controles de Entrada de Datos para escoger el factor en el que será modificado el controlador. El factor de modificación realmente son dos parámetros, el primero ajusta el segmento de la unidad (0-9) y el segundo el segmento de la fracción (.00-.99). Factores mas altos que 1.00 aumentarán el valor de los controladores, factores menores a 1.00 disminuirán los valores.

- Presione el botón ***Flecha Derecha*** nuevamente y ajuste el tiempo y/o el rango de teclado en la pantalla de Edición de Rango de Pista (Edit Track Range) como se vio antes en esta sección. Si desea afectar la pista completa, simplemente continúe.
- Con el rango ajustado, o la pista entera seleccionada, presione ***Enter.***

57	**Filter Events - Filtrar Eventos**
	Event Bank Presione Edit Sequences / Seq (Bank 5) / Pantalla 7.

Filter Events – Filtrar Eventos

El comando Filter Events puede ser usado selectivamente para remover eventos (notas, controladores y cambios de programa) de una pista, o, para copiar eventos seleccionados de una pista a otra distinta con fines de edición. El comando tiene dos modos, Erase (Borrar) y Copy (Copiar). Dependiendo del modo seleccionado, borrará los eventos seleccionados de una pista o simplemente los copiará a otra, dejando la pista original intacta.

- Seleccione el comando Filter Events. Presione ***Enter.*** El visor dirá:



La línea superior indica el número de la pista que será editada. Este parámetro puede ser editado con los Controles de Entrada de Datos. La línea inferior muestra el nombre de la secuencia o canción que está editada. Este parámetro es informativo solamente, no puede ser editado.

- Presione el botón ***Flecha Derecha.*** La pantalla dirá:



- Use los Controles de Entrada de Datos para escoger el tipo de eventos que desea filtrar. Los siguientes tipos de eventos pueden ser filtrados:

MODWHEEL — Rueda de Modulación	ALL CONTROL — Todos los controladores
PEDAL — Pedal	CHN-PRESSR — Presión de Canal
VOLUME — Volumen	MIX VOLUME — Volumen de Mezcla
SUSTAIN — Pedal de "Sustain"	MIX PAN — Posición Estéreo Mezcla
SOSTENUTO — Pedal de "Sostenuto"	PITCH BEND — Rueda de "Pitch Bend"
TIMBRE — Controlador de Timbre	PROGRAM-CHNG — Cambio de Programa
RELEASE — Liberación	KEY-PRESSR — Presión Polifónica
EXT CONT — Control Externo	KEY-EVENTS — Notas solamente

- Presione el botón ***Flecha Derecha*** nuevamente y ajuste el tiempo y/o rango de teclado en la pantalla de Edición de Rango de Pista (Edit Track Range) como se vio antes en esta sección. Si desea afectar la pista completa, simplemente continúe.
- Con el rango ajustado, o la pista entera seleccionada, presione ***Enter.***
- Cuando los Controles de Entrada de Datos puede cambiar el modo a "COPY", la pantalla cambiará a lo siguiente:



- Si desea copiar la información en otra pista, seleccione el parámetro de pista y escoga la pista de destino.
- Si desea copiar un rango específico de teclado en lugar de la pista completa, presione el botón ***Flecha Derecha***y ajuste el tiempo y/o rango de teclado en la pantalla Edición de Rango de Pista, como se muestra antes en esta sección. Si no, presione ***Enter.***

Nota: Si escoge el modo Copia, el SQ retornará con la nueva pista (la copia) seleccionada. Si desea copiar y luego borrar la información, seleccione nuevamente la pista original y repita el procedimiento anterior, usando el modo Borrar.

58	**Event Edit Track - Editar Eventos de Pista**	
	Event Bank	Presione Edit Sequences / Seq (Bank 5) / Pantalla 6.

Event Edit Track – Edición de Eventos de Pista

La función de Edición de Eventos de Pista proporciona una poderosa herramienta para observar y editar cada evento de una pista. Cada evento de nota, cambio de controlador y cambio de programa puede ser individualmente localizado y editado.

La función de Edición de Eventos de Pista trabaja en base a pistas individuales, tal como los otros comandos de este banco. Sin embargo, la función de Edición de Eventos de Pista necesita que el usuario determine la pista que será editada *antes* de activar el comando. Una vez dentro de la función de Edición de Eventos de Pista no hay posibilidad de cambiar de pista.

- Seleccione la pista a editar usando los botones de ***Pista (Track).***
- Seleccione el comando Edición de Eventos de Pista. Presione ***Enter.*** El visor dirá:



La línea superior indica el número de la pista que será editada. Este parámetro es informativo solamente, no puede ser editado. La línea inferior muestra el Filtro de Tipos de Eventos.

Event – Evento — Filtro de Tipos de Eventos

Esto controla los tipos de eventos que serán mostrados al recorrer los eventos de la pista. Al estar en ALL EVENTS, cada evento de la pista será mostrado. En los otros ajustes, algunos eventos serán dejados fuera de la lista, cuando el Cursor de Eventos se mueva, la pantalla saltará directamente al próximo evento del tipo que se está mostrando, saltando los otros tipos. Los tipos de Eventos que pueden ser escogidos aquí son:

MOD WHEEL — Rueda de Modulación
PEDAL — Pedal
VOLUME — Volumen
SUSTAIN — Pedal de "Sustain"
SOSTENUTO — Pedal "Sostenuto"
TIMBRE — Controlador Timbre
RELEASE — Liberación
EXT CONTROL — Control Externo
ALL CONTROL — Todos los Controladores
CHN-PRESSR — Presión de Canal
MIX VOLUME — Volumen de Mezcla
MIX PAN — Posición estéreo de Mezcla
PITCH BEND — Rueda de "Pitch Bend"
PROGRAM-CHNG — Cambio de Programa
KEY-PRESSR — Presión Polifónica
KEY-EVENTS — Notas solamente
ALL-EVENTS — Todas las notas y controladores

- Presione el botón ***Flecha Derecha***. El visor dirá:



Esta es la Pantalla de Localización de Eventos para la mayoría de los tipos de eventos. Para "All Events", "Key Pressure" y "Key Events" la pantalla es un tanto diferente y se verá más adelante.

Tipo del Evento Actual

Esto muestra el tipo de evento que se está viendo. Este parámetro es sólo informativo, no se puede editar en esta pantalla.

Cursor de Eventos

Cuando se selecciona esta área, es posible usar el ***Cursor de Entrada de Datos*** o los botones ***Flecha Arriba/Abajo*** para ir adelante o atrás en el tiempo entre los eventos de la pista, hasta encontrar el(los) que desea editar. Al presionar los botones ***Flecha Arriba/Abajo***, avanzará al evento anterior o posterior del tipo especificado en el Filtro de Tipos de Eventos. Moviendo el ***Cursor de Entrada de Datos*** podrá recorrer rápidamente los eventos en la pista. Ud. escuchará sonar las notas de la secuencia a medida que recorre la pista.

Valor del Evento

Esto muestra el valor del evento seleccionado. Los valores pueden ser cambiados usando el ***Cursor de Entrada de Datos*** o los botones ***Flecha Arriba/Abajo***. Estos cambios se hacen efectivos a medida que se hacen.

Posición del Evento

Muestra la posición actual en términos de Compases, Tiempos y Clocks. Estas tres áreas pueden ser seleccionadas individualmente presionando los botones ***Flecha Izquierda/Derecha.*** Esto permite usar los botones ***Flecha Arriba/Abajo*** para ir adelante o atrás en el tiempo en compases, tiempos o clocks, dependiendo de cual área esté seleccionada. Note que este parámetro no altera la información de la pista de ninguna manera, sólo da un modo de ver y localizar eventos de una pista.

Nota: Al editar los eventos de una Pista de Canción esta pantalla tendrá dos valores de posición adicionales, que corresponden al Paso y las Repeticiones de la Canción.

Pantalla de Localización para Todos los Eventos, Eventos de Notas y Presión Polifónica

Al editar Eventos de Notas, o Presión Polifónica, la pantalla tiene un parámetro adicional que se ve más o menos así:



Nombre de la Nota

Este parámetro adicional muestra el nombre de la nota que se está tocando (cuando el tipo de evento es KEY EVNT) o siendo afectado por la presión (cuando el tipo de evento es KEY PRSR).

El parámetro del Nombre de la Nota se comporta igual que el Cursor de Eventos, permitiendo usar los Controles de Entrada de Datos para ir al evento anterior o posterior.

Para cambiar el Nombre de la Nota del evento actual, seleccione el parámetro del Nombre de la Nota y toque la nueva nota en el teclado.

Nota: Cuando el tipo actual de eventos es KEY EVNT, el valor del evento se refiere al valor de la velocidad de las teclas. Al ajustar este valor, notará que los botones ***Flecha Arriba/Abajo*** cambian de valor en tres o cuatro unidades, en lugar de una a la vez. Esto se debe a la respuesta de velocidad del SQ y es perfectamente normal.

Cuando el tipo actual de evento es KEY EVNT, la duración de la nota se ajusta presionando repetidamente el botón ***Flecha Derecha*** hasta que la pantalla muestre lo siguiente:



Estos dos parámetros ajustan la duración de una nota en particular en tiempos y clocks. Esta pantalla aparece sólo cuando el tipo actual de evento es KEY EVNT, para todos los otros tipos de eventos la pantalla de Localización es seguida inmediatamente por la Pantalla de Audición (Audition).

Nota: Cuando se selecciona ALL EVENTS en el Cursor de Tipo de Eventos, la pantalla cambiará entre las dos pantallas descritas arriba, dependiendo del tipo de evento actual.

AUDICION, INSERTAR Y REMOVER

Después de seleccionar un lugar con la Pantalla de Localización de Eventos, la siguiente pantalla le permitirá INSERTAR o REMOVER notas, controladores, o cambios de programa, como también escuchar los cambios hechos a la pista.

- En la Pantalla de Localización de Eventos, presione el botón ***Flecha Derecha*** hasta que el visor diga:



En esta pantalla, Ud. puede hacer tres cosas:

1) INSERT – INSERTAR una nota, controlador o cambio de programa en la pista seleccionada
2) REMOVE – REMOVER una nota, controlador o cambio de programa en la pista seleccionada
3) AUDITION – ESCUCHAR los cambios hechos en la Pantalla de Localización de Eventos o con los comandos INSERT/REMOVE.

- AUDITION/EXIT – ESCUCHAR/SALIR — Si los eventos dentro de la pista fueron editados (en la Pantalla de Localización de Eventos o con los comandos INSERT/REMOVE), presionando ***Enter*** se activará la pantalla KEEP NEW/OLD. Si los eventos fueron vistos pero no cambiados, presionando ***Enter*** saldrá del banco Edición de Eventos.
- INSERT EVENT – INSERTAR EVENTO — Este comando se usa para insertar un evento en la pista seleccionada. Para usar esta función, seleccione el tipo de comando que va a ser insertado con el Filtro de Tipos de Eventos en la primera pantalla del comando Edición de Eventos de Pista. Avance a la Pantalla Localizadora de Eventos y seleccione el lugar donde será insertado el evento. En eventos distintos a los eventos de notas, ajuste el valor del evento deseado. Finalmente, use esta pantalla para insertar el evento. Presionando ***Enter*** se insertará el evento.
- REMOVE EVENT – REMOVER EVENTO — Remueve el evento que se muestra en la Pantalla de Localización de Eventos. Como con el comando INSERT, seleccione el tipo de comando que será removido con el Filtro de Tipos de Eventos en la primera pantalla del comando Edición de Eventos de Pista. Avance a la Pantalla Localizadora de Eventos y seleccione el lugar donde será removido el evento. Finalmente, use esta pantalla para remover el evento. Presionando ***Enter*** se removerá el evento.

Nota: Cuando se elimina un evento de nota, el nombre y velocidad de la nota son memorizados. La próxima vez que se inserte un evento de nota, éste se revertirá al último evento de nota eliminado. Esto entrega un modo conveniente para mover un sólo evento que pueda estar fuera del tiempo. Esto sólo funciona con eventos de nota.

Sección 11 — Aplicaciones del Secuenciador

Esta sección proporciona procedimientos paso por paso para las aplicaciones más comúnmente usadas de la Serie SQ 32 Voice y cubre varias aplicaciones avanzadas del secuenciador, incluyendo el uso del SQ con distintos instrumentos MIDI externos. El trabajo de estas aplicaciones le ayudará a entenderse mejor con el SQ y sus características.

Uso del SQ con una Batería Programable

Al usar el SQ con una Batería Programable u otro secuenciador rítmico, hay tres modos básicos de operar:

1) Sincronizar el reloj de la batería al del SQ;
2) Sincronizar el reloj del SQ al de la Batería Programable; o
3) Secuenciar la Batería desde el SQ tal como con un sintetizador.

Para sincronizar una batería programable al SQ:

- Conecte la salida MIDI Out del SQ a MIDI In de la batería programable.
- Ajuste la batería para sincronía MIDI.
- Ajuste la batería para recibir en un canal MIDI sin uso, OMNI Off; o desactive la información de canal. Así, la batería no tocará información de la secuencia destinada a otras pistas. Los comandos de Reloj (clock) MIDI, Inicio, Detención y Continuación (Start, Stop y Continue) son comandos de tiempo real, son enviados y recibidos independiente del canal o modo MIDI.
- La batería debería quedar sincronizada ahora al reloj del SQ. Presionando ***Play*** o ***Stop*** en el SQ se Iniciará, Detendrá o Continuará la batería, asumiendo que pueda recibir esta información.

Para sincronizar el SQ a una Batería Programable:

- Conecte MIDI Out de la batería programable al MIDI In del SQ .
- Ajuste el SQ para sincronía MIDI. En el banco Control del Secuenciador (Seq Control) ajuste CLOCK=MIDI.
- Ajuste la batería para que no envíe información por canal, o para que envíe en un canal MIDI que no sea usado por alguna de las pistas del secuenciador. Nuevamente, los comandos de reloj (clock) MIDI, Inicio, Detención y Continuación del Secuenciador son transmitidos sin importar el modo o canal MIDI.
- El SQ debería estar sincronizado al reloj de la batería programable. Iniciando, Deteniendo, o Continuando la batería programable debería hacer lo mismo con el secuenciador del SQ.

Para secuenciar una Batería Programable desde una Pista del SQ:

- Conecte MIDI Out del SQ a MIDI In de la batería programable.
- Ajuste la batería en sincronía a Cinta (Tape Sync) o Reloj Externo (Ext. Clock), o cualquier otro ajuste distinto que al reloj interno o MIDI. De este modo la batería no tocará sus propios ritmos, sino que actuará como un instrumento productor de sonido solamente, secuenciado desde una pista del SQ.
- Ajuste la batería en POLY (Omni Off) y seleccione un canal MIDI.
- En el banco de Control MIDI, asigne una pista a Status MIDI y ajústela al mismo canal MIDI que le asignó a la batería.
- Ud. debería poder tocar ahora la batería desde el teclado del SQ. Puede ahora grabar una pista en el SQ desde el teclado, que tocará la batería tal como si estuviera secuenciando un sintetizador externo. La ventaja de este enfoque es que algunas baterías responden mejor a la velocidad cuando son tocadas vía MIDI en lugar que en sus propios paneles. Por lo tanto Ud. puede tener un mejor rango dinámico. La desventaja es que Ud. usa memoria del secuenciador del SQ para secuenciar la batería.

Indicadores de Posición de Canción

El SQ envía y recibe Indicadores de Posición de Canción vía MIDI. Los Indicadores de Posición son comandos MIDI que le indican a un secuenciador o batería dónde localizarse dentro de una canción o secuencia.

Cuando el SQ recibe un Indicador de Posición de Canción, se localizará en el lugar apropiado en la canción o secuencia seleccionada.

El SQ envía un Indicador de Posición de Canción vía MIDI cada vez que se usa el Control de Autolocalización (la función GOTO en el banco de Localización). Cualquier unidad receptora que reconozca Indicadores de Posición de Canción se ubicará (o localizará) en el mismo lugar. (No todos los instrumentos son capaces de reconocer Indicadores de Posición de Canción, consulte el Manual correspondiente).

Selección de Canción MIDI

La selección de Canción MIDI permite que un secuenciador como el del SQ instruya a otro secuenciador o batería para seleccionar una nueva canción cada vez que Ud. selecciona una secuencia o canción en el SQ. Si los recibe o no dependerá del ajuste del parámetro "Song Select" en el banco MIDI.

El SQ transmite y recibe Selección de Canción MIDI en modo Secuencia y modo Canción (dependiendo del ajuste en el parámetro "Song Select"). Esto le permite seleccionar cualquier ubicación en la memoria del secuenciador del SQ desde otro secuenciador, computador o batería y viceversa. Estos están configurados como sigue:

La selección de Canción MIDI del #00-29 seleccionará los lugares #70-99 de la memoria del secuenciador del SQ.

Inversamente, al seleccionar los lugares del #70-99 en la memoria del SQ hará que el SQ envíe Selecciones de Canción MIDI del #00-29.

Usando El SQ con un Controlador de Guitarra MIDI

El SQ es un módulo de voces ideal para usar con cualquier controlador MIDI de guitarra que tenga capacidad para enviar información MIDI en Modo MONO (MIDI MODE 4). El Modo MONO permite a un controlador de guitarra enviar la información de las distintas cuerdas en distintos Canales MIDI. Esto tiene la ventaja de que cada cuerda puede enviar información de alteración del Tono (Pitch Bending) en forma independiente, único camino para recrear la técnica de la guitarra en un Sintetizador.

Algunos controladores antiguos no tiene implementado el Modo MONO, consulte el manual para averiguarlo. Si tiene un controlador que sólo envía en Modo POLY (todas las cuerdas por el mismo Canal MIDI), debe usar el SQ en Modo POLY u OMNI y ajustar el controlador de guitarra para enviar MIDI en el Canal asignado al Canal Base de banco MIDI.

Para controladores que tengan el Modo MONO, el SQ proporciona dos tipos de recepción en Modo MONO. La primera es el Modo Mono A, este es un modo simple de usar, sin complicaciones:

- Conecte MIDI OUT del controlador (o su convertidor MIDI) al MIDI IN del SQ.
- Ajuste la guitarra MIDI para transmitir en Modo MONO en los canales 1 al 6. (Algunas tienen un acceso rápido a este modo).
- En el banco de Control MIDI ajuste el Canal Base en el "Canal Base= 01."
- En la misma Página ajuste MODE=MONO A. Esto hace que el SQ responda monofónicamnete en ocho canales MIDI consecutivos partiendo del Canal Base (vea la Sección 3 para más detalles en el Modo MONO).

Ud. puede seleccionar ahora Sonidos o Presets en el SQ desde el panel frontal o utilizando Cambios de Programa MIDI y el controlador de guitarra MIDI tocará esos Sonidos tal como si fuesen tocados desde el Teclado del SQ.
Si ud. tiene un espíritu un poco más aventurero y desea probar con un sonido distinto en cada cuerda de la guitarra puede usar el Modo MONO B. En este modo cada pista de la secuencia seleccionada recibirá monofónicamente en su propio canal MIDI y además puede recibir cambios de programa independientemente. Si MONO A es como modo POLY con recepción monofónica, MONO B es como un MULTI exceptuando que cada Pista es monofónica.

- En el banco de Control MIDI ajuste "MIDI Mode=Mono B". Las ocho pistas del preset seleccionado recibirán ahora monofónicamente en su propio Canal MIDI.
- Haga un nuevo preset. Nómbrela algo como "MONO-B IN" para indicar que está hecho para recibir en este Modo.
- Seleccione cada una de las primeras seis Pistas y asígneles el Programa a cada una. Puede dejar las Pistas 7 y 8 sin definir.
- Entre al modo Edit Preset y seleccione el banco de Parámetros. Aquí se seleccionan los Canales MIDI para las distintas Pistas. Seleccione cada pista y edítela correspondientemente. Al contrario que en el modo MONO A. en este modo la asignación consecutiva de canales no es automática. Ud. debe asignar a las pistas seis canales consecutivos.

Ahora Ud. está listo para tocar. Algunas cosas para tener en cuenta:

- Las notas tocadas en cada cuerda tocarán sólo la pista correspondiente. Cada combinación Cuerda/Pista es independiente.
- Ud. puede cambiar el programa de cada pista manualmente desde el panel frontal del SQ (usando la función Replace Program) o enviando Cambios de Programa desde el controlador vía MIDI.
- Cada pista aceptará Cambios de Programa MIDI independiente, Ud. querrá, en algunos casos, enviar, desde el controlador, el mismo Cambio de Programa en todos los Canales. Así, todas las cuerdas tocarán el mismo sonido. También puede tener un Programa distinto en cada pista, ejemplo un sonido de bajo en las dos cuerdas superiores y piano en el resto. O, si se siente particularmente experimental, tener en cada cuerda un sonido distinto.
- Es una buena idea tener guardado en una Tarjeta un preset especial, configurado especialmente para usar con un controlador MIDI de guitarra. Así no cambiará accidentalmente las pistas de alguna secuencia hecha.
- Si su controlador de guitarra MIDI puede enviar ciertos controladores MIDI en Canales MIDI propios, envíe todos los controladores que desea que afecten a todas las Pistas (la palanca de vibrato, "Whammy Bar"), en el Canal Base-menos-uno. Cuando el Canal Base es 1, los controladores deben ser enviados en el Canal 16.

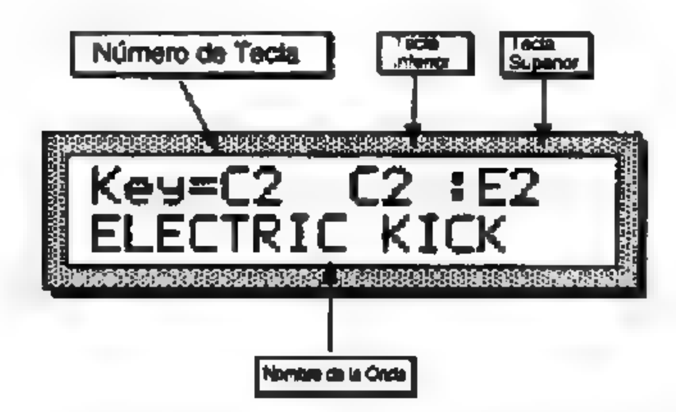
Creando una Configuración Personal

Objetivo: Ud. tiene una secuencia creada usando un juego de bateria particular pero Ud. no le gustan ciertos sonidos del juego.

Respuesta: Ud. puede editar las voces y sus rangos de teclado del sonido de bateria secuenciado, permitiéndole crear su propia configuración.

Edición de Voces

- Seleccione el juego (configuración) que hay en su secuencia presionando el botón de pista en que está ubicado. En la *Sección 1-Tutorial*, nosotros creamos una secuencia usando "Big Ol' Rock Kit" en la pista 1. Para nuestro ejemplo usaremos el mismo juego de bateria.
- Cada vez que qiera editar un sonido, primero debe poner el SQ en modo Edición de Sonidos. Esto se logra presionando el botón ***Edit Sounds***. La pantalla se ve así:



- Decida que voz/voces desea reemplazar tocando el teclado. La pantalla mostrará el número de tecla, el nombre de la onda y el rango de la forma de onda.
- Cuando tenga claro que voz reemplazar, asegúrese que esté seleccionado y que se vea en la pantalla (presionando la tecla apropiada).
- Presione ***Wave (Bank O)***, luego ***Pantalla 1***. El visor mostrará:

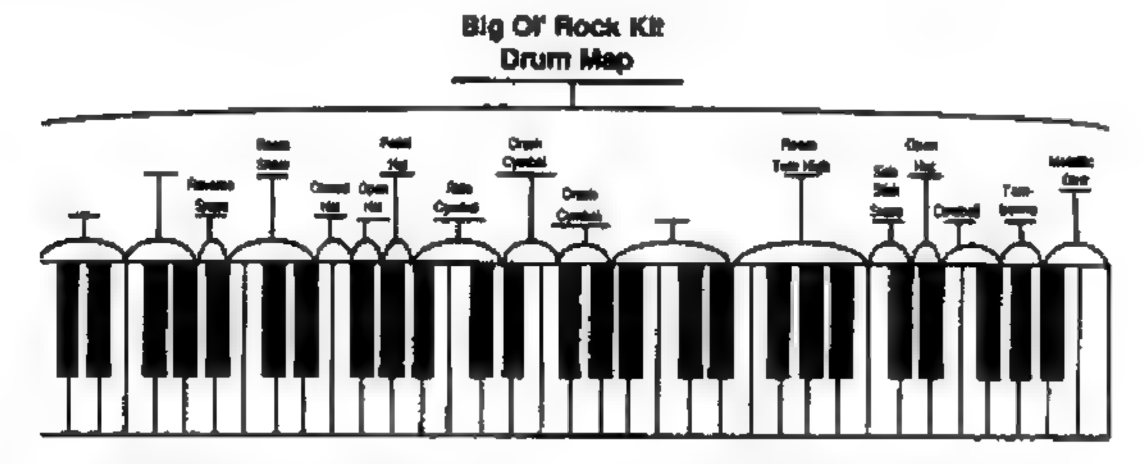


- Puede usar el Control de Entrada de Datos o los botones Flecha/Arriba/Abajo. Para recorrer las distintas clases de ondas hasta encontrar la que Ud. desea.
- Presione Play y escuche la Secuencia con la nueva forma de onda. Puede continuar buscando entre distintas formas de ondas mientras toca el secuenciado hasta que encuentre el sonido que desee.

- Si presiona distintas teclas en el teclado, la pantalla mostrará la clase y nombre de la onda de ése registro de voz en particular. Usando el ***Control de Entrada de Datos*** y los botones ***Flecha Arriba/Abajo***, como se describe arriba, puede cambiar las 17 voces dentro de cada sonido de batería.

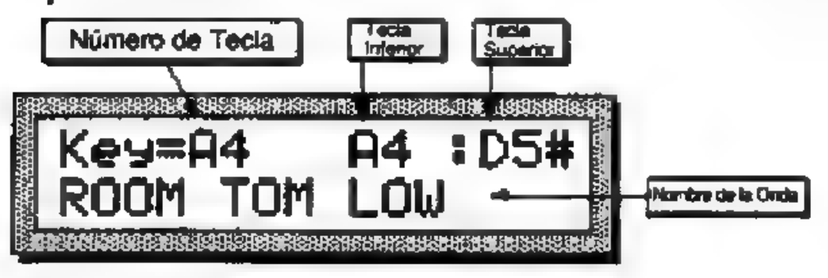
Ajuste de Rango de Teclado

"Big Ol' Drum Kit", como otras baterías, está dividido en 17 voces separadas, como se muestra en la ilustración:



Aunque Ud. puede haber cambiado sus voces, su rango de teclado es aún idéntico al de arriba. En nuestro ejemplo vamos a cambiar algunos de los rangos de teclado de las voces originales que hay en el "Big Ol' Drum Kit."

- Recuerde, cada vez que quiera editar un sonido, primero debe poner er SQ en modo Edición de Sonido. Esto se hace prosionando el botón ***Edit Sounds***. La pantalla dice así:



- En nuestro ejemplo, cambiaremos el rango de ROOM TOM LOW, ROOM TOM HIGH y SIDE STICK SNARE.
- Seleccione ROOM TOM LOW (presionando cualquier tecla entre E5/MI 5 y B5/SI5) y asegúrese de que esté en la pantalla.
- Presione el botón ***Flecha Derecha*** dos veces par seleccionar el rango superior del teclado (HI KEY) como se muestra arriba.
- Presione la tecla C5# (DO5#). Acaba de cambiar el rango de ROOM TOM LOW.
- Seleccione ROOM TOM HIGH (presionando cualquier tecla entre E5/MI5 a B5/SI5) y asegúrese que esté en la pantalla.
- Presione el botón Flecha Derecha una vez para seleccionar el rango Inferior como se indica arriba.
- Presione la tecla D5/RE5. La pantalla selecciona automáticamente el Rango Superior. Presione la tecla G5. Acaba de cambiar el Rango de ROOM TOM LOW.

- Select SIDE STICK SNARE (by pressing either key C6 or C6#) and make sure it's on the display.
- Press the ***Right Arrow*** button once to select the Lo Key range as shown above.
- Press the G5# key. The display automatically selects the Hi Key range. We want to leave the Hi Key range the same, so press the ***Left Arrow*** button two times. You've just changed the range of the SIDE STICK SNARE.

By using the above techniques, you can create, change, and edit any drum sound key range within the SQ.

Guardando Su Configuración de Batería Editada

- Una vez que tenga la Batería a su gusto, puede guardarla presionando el botón Enter. La pantalla dirá "Save SOUND <nombre del sonido>?" (Guardar sonido xx?). El nombre que aparece es el nombre del sonido con que empezó la edición. Recomendamos cambiar el nombre al sonido editado para que no hayan confusiones con los sonidos de la memoria ROM original de batería.
- Seleccione un nombre de hasta 16 caracteres para su nuevo sonido usando los controles de entrada de datos. Los botones Flecha Izquierda/Derecha seleccionan el caracter a ser editado, mientras que el ***Control de Ingreso de Datos*** y los botones ***Flecha Arriba/Abajo*** recorren las letras, símbolos e íconos que se pueden usar para darle un nombre al sonido (moviendo el ***Control de Ingreso de Datos*** completamente hacia abajo obtendrá un espacio en blanco. Además, el uso de puntos, guiones u otros símbolos puede hacer ver mejor un nombre en las pantallas de Bancos de Sonidos).
- Después de escribir el nombre de su sonido editado, presione ***Enter***.
- Seleccione una ubicación en la Memoria para su programa usando los 8 primeros botones de ***Bancos*** y los 10 botones de ***Pantalla*** (recuerde los bancos 8 y 9 estan dedicados solamente a sonidos de batería). Estos botones mostrarán los nombres de los programas residiendo actualmente en la memoria. Busque un lugar de la memoria que contenga un sonido que ya no use o no necesite. Los sonidos que están en la memoria pueden ser escuchados en este punto presionando el botón ***Compare*** para cambiar entre el sonido que hay en pantalla y el del "Buffer" de edición.

6) Cuando tenga una ubicación apropiada presione el botón ***Enter*** . El visor mostrará momentáneamente el mensaje "SAVED" ("GUARDADO") antes de volver al parámetro seleccionado.

Ahora que su tremendo sonido de batería ha sido creado y guardado necesita cargarlo en la pista original en su secuencia. Para hacer esto:

- Presione el botón de pista que tiene la pista original.
- Presione luego la ubicación de Banco y Pantalla donde reside el nuevo sonido editado de batería.

Creando una Secuencia/Preset — Uso de Intrumentos MIDI Externos

Objetivo. Ud. desea que el SQ envíe información MIDI a otros instrumentos; de manera de usar las voces de los otros instrumentos en secuencias del SQ o en una interpretación "en vivo".

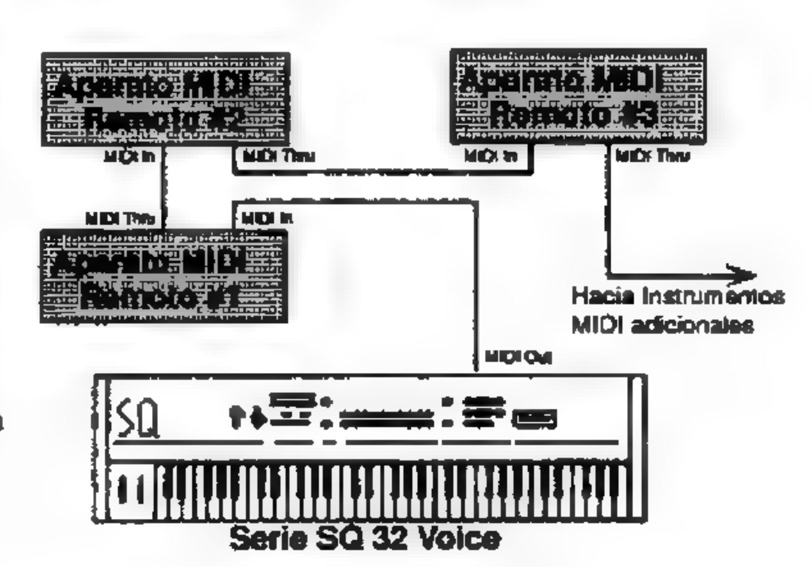
Respuesta. Puede crear un "modelo" o "plantilla" (guardado como preset) que envíe información multitimbral para conseguir esto. Una secuencia/preset del SQ puede usar voces de instrumentos externos MIDI, aumentando enormemente la cantidad de voces y timbres disponibles.

Una vez hechas las conexiones apropiadas y armada la configuración MIDI de las pistas y todos los instrumentos externos, Ud. puede usar secuencias/presets del SQ para para crear una "plantilla" que sirva para usar todos los instrumentos que tenga en su equipo.

Conexiones MIDI

Antes de poder comandar voces externas vía MIDI, debe conectar primero los distintos instrumentos al SQ y entre ellos como se muestra aquí:

Conecte la salida MIDI Out del SQ a MIDI In del primer instrumento. Luego conecte la salidad MIDI Thru del primer instrumento a la entrada MIDI In del segundo instrumento. Conecte MIDI Thru del segundo instrumento a la entrada MIDI In del tercer instrumento. Así sucesivamente, según la cantidad de instrumentos que esté usando.



Serie SQ 32 Voice

Con este arreglo, una vez que Ud. ha establecido los canales MIDI apropiados, cada aparato recibirá y tocará solamente la información que le ha sido asignada y dejará pasar toda la otra información (Las salidas MIDI Thru sólo repiten la información MIDI que entra por MIDI In, no transmiten lo que se toca en el instrumento).

Selección del Modo MULTI

El modo MULTI es clave para desarrollar todo el potencial del SQ como conductor multitimbral de instrumentos externos. En el modo MULTI, las 8 pistas de la secuencia o canción seleccionada pueden enviar información independiente y polifónica en hasta 8 canales MIDI distintos.

- Presione ***Edit Sounds***, presione ***MIDI (Banco 9)***, luego presione ***Pantalla 2***. El visor dirá:



Usando el botón Flecha Arriba, seleccione "MIDI Mode = MULTI". En modo MULTI, indepediente de los sonidos seleccionados en el panel frontal, los sonidos que Ud. escuche dependerán completamente de que canales MIDI se usen para enviar la información MIDI.

Modo y Canal MIDI — Instrumentos de Destino

El siguiente paso es preparar cada instrumento de destino para recibir solamente la información MIDI que le corresponde. Cuando cada una de las unidades receptoras es ajustada para recibir en un canal MIDI distinto (o en un número de ellos en unidades multi-timbrales), Ud. puede controlarlas todas directamente desde el SQ.

Por cada instrumento de destino:

- **Ajuste en Modo POLY (OMNI OFF) o MULTI.** Cada sintetizador o instrumento de destino debe estar en un modo donde reciba información solamente en el canal MIDI (o canales). Esto usualmente llamado Modo POLY (o OMNI OFF) para la recepción en un sólo canal y modo MULTI para recibir independientemente en múltiples canales. Consulte el manual del instrumento en particular si tiene alguna duda.

- **Seleccione un canal MIDI (o canales).** La mejor idea es asignar a cada instrumento de destino su propio canal MIDI y dejarlo de ese modo. Por ejemplo, si Ud. sabe que cierto sintetizador está siempre ajustado para recibir en el canal 4, Ud. debe establecer rápidamente que una pista comande ese sintetizador simplemente seleccionando una pista sin definir, asignando a esa pista status MIDI y el canal MIDI 4 en el banco de parámetros. También, cuando cada instrumento de destino está siempre ajustado a su propio canal MIDI, esto hará que secuencias o canciones grabadas en distintas ocasiones siempre tocarán el instrumento apropiado en la pista correcta.

Una vez que Ud. ha asignado los canales MIDI de cada instrumento, *escríbalos*, y mantenga el papel a mano para una referencia rápida.

Configuración de Pistas MIDI

Después que Ud. ha hecho las conexiones MIDI y ha establecido los instrumentos de destino como se describió antes, Ud. puede configurar las pistas de la secuencia o preset para enviar información a esos instrumentos. Supongamos que Ud. está secuenciando varios instrumentos externos, tal como se ilustra en la página anterior.

Parra cada pista que desee que toque una voz MIDI externa:

- Presione el botón ***Edit Sequences/Presets.***
- Presione el botón de ***Pista.***
- Presione el botón ***Param (Banco 6)*** y ***luego Pantalla 2.***
- Usando los botones ***Flecha Arriba/Abajo,*** seleccione un canal MIDI que corresponda con el canal MIDI del instrumento externo.
- Presione el botón ***Pantalla 3.***
- Usando los botones ***Flecha Arriba/Abajo***, seleccione un Programa MIDI que corresponda con el Programa MIDI de su instrumento externo.
- Presione el botón ***Pantalla 4.***
- Usando los botones ***Flecha Arriba/Abajo***, ajuste el status MIDI de la pista en "Status = MIDI."

Repita los pasos anteriores para cada pista que desee que toque un instrumento MIDI externo. Una vez creada la "plantilla", puede guardarla internamente en el SQ:

- Presione el botón ***Enter.*** Dependiendo si creó o no una secuencia usando su "plantilla", la pantalla dirá "Save SEQ <nombre secuencia>?" o "Save PRESET <nombre secuencia>?" (el nombre que aparece es el nombre de la secuencia/preset con que comenzó la edición).
- Seleccione un nombre de hasta 16 caracteres para su "plantilla" usando los controles de entrada de datos. Los botones ***Flecha Izquierda/Derecha*** seleccionan el caracter a ser editado, mientras que el ***Control de Ingreso de Datos*** y los botones ***Flecha Arriba/Abajo*** recorren las letras, símbolos e íconos que se pueden usar para darle un nombre al sonido.
- Después de escribir el nombre de su "plantilla", presione ***Enter.*** El visor mostrará momentáneamente el mensaje "SAVED" ("GUARDADO") antes de volver al parámetro seleccionado.

Ahora que su "plantilla" ha sido creada y guardada, puede seleccionarla en cualquier momento presionando el botón ***Select Sequences/Presets*** y presionando luego los botones correspondientes a su posición de Banco y Pantalla.

Sección 12 — Funciones de Almacenamiento

Las funciones de Almacenamiento del SQ, en el Banco del Sistema, permiten:

- transferir Sonidos o Presets desde o hacia tarjetas de memoria compatibles con el SQ y
- transmitir información de Sonidos y Presets via mensajes Sys-Ex MIDI.

Almacenamiento en Tarjeta de Memoria

El SQ usa tarjetas de memoria, físicamente similares a una tarjeta de crédito, para guardar o almacenar información de sonidos y presets. Sólo tarjetas ENSONIQ, o aprobadas por ENSONIQ, pueden ser usadas por el SQ. Tarjetas similares usadas por otros productos, pueden ser incompatibles y se puede dañar la tarjeta o el SQ.

Instalando la Batería en una Tarjeta RAM

Para maximizar la vida de la batería, la Tarjeta RAM MC-32 es enviada con la batería sin instalar. Antes de usarla debe instalar la batería como sigue:

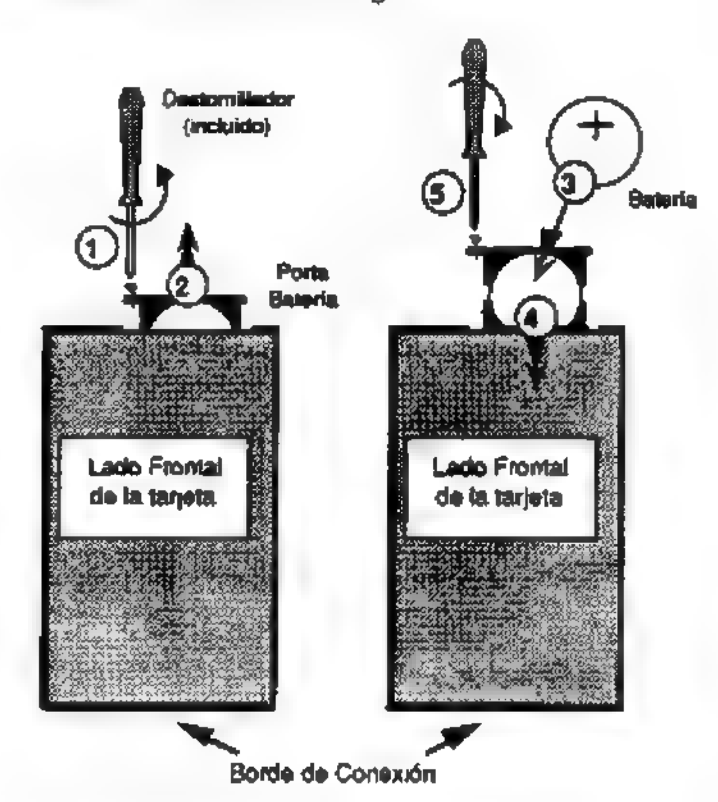
1. Usando el destornillador incluido, suelte el tornillo del porta-batería. No trate de sacar el tornillo, permanece sujeto al porta-batería.

2. Tire suavemente la saliente de plástico en la parte superior de la tarjeta para abrir el porta-batería a la posición de la derecha. No trate de sacarla más afuera.

3. Inserte la batería en el porta-batería con el lado plano (+) hacia arriba.

4. Cierre el porta-batería.

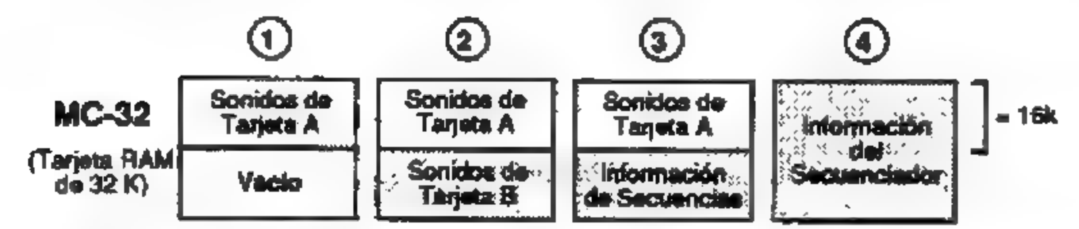
5. Apriete el tornillo del porta-batería para asegurar el cierre.



Configuraciones de Tarjetas RAM

Se pueden usar tarjetas ENSONIQ MC-32 para guardar hasta dos bancos de sonidos (Llamados CARD A y CARD B) y/o información del presets.

Hay distintos modos de configurar una tarjeta de memoria, dependiendo del tamaño de la tarjeta y que tipo de información se guarda en ella primero. El dibujo abajo muestra las configuraciones posibles:



Configuraciones Posibles de Tarjeta RAM

- Partiendo con una tarjeta en blanco, al copiar los sonidos internos(INT) a CARD A (descrito más adelante en esta sección) formateará la tarjeta y pondrá 80 sonidos en CARD A, dejando el resto de la tarjeta vacía, como se muestra en la Configuración 1 arriba.
- Una vez que haya copiado sonidos en CARD A, puede copiar otro banco de sonidos a CARD B (Configuración 2) o puede guardar en la tarjeta la memoria interna de presets (Configuración 3).
- Partiendo con una tarjeta en blanco, al copiar la memoria interna de presets a la tarjeta (descrito más adelante en esta sección) formateará la tarjeta, pero dejará el resto de la tarjeta inutilizable, no podrá guardar ni sonidos ni más presets. Obviamente esto no es recomendable. (Configuración 4)

Importante: La cantidad de memoria de la tarjeta dedicada a presets depende de cual porción de la tarjeta está vacía, o sin uso, la primera vez que Ud. guarde presets en la tarjeta. Esto es, al guardar presets en la tarjeta, el SQ-R PLUS asignará toda la memoria disponible para presets. Por lo tanto, si quiere usar la tarjeta entera para guardar presets, asegúrese de no guardar sonidos en ella. Si ya hay sonidos guardados en la tarjeta, Ud. puede borrarlos sacando la batería de la tarjeta por algunos minutos y reemplazándola luego.

También es importante notar que los sonidos guardados en tarjeta RAM pueden ser tocados directamente desde la tarjeta, mientras que los presets guardados en tarjeta deben primero ser transferidos a la memoria interna de presets antes de ser utilizados.

"Formateando" una Tarjeta en Blanco

Al instalar por primera vez la batería en la tarjeta RAM la tarjeta no sea reconocida por el SQ hasta que sea "formateada". *El "formateo" de una tarjeta se produce al almacenar información de Sonidos o Secuencias en ella.* Con una tarjeta nueva, primero Ud. decide si quiere usarla para guardar sonidos, secuencias o ambas cosas (ver la nota en la página anterior) y luego la "formatea", ya sea copiando sonidos internos a CARD A, o guardando la memoria interna del secuenciador en la tarjeta.

SONIDOS
Copiando Sonidos entre la Memoria Interna y la Tarjeta

Las funciones descritas son usadas para hacer copias masivas de los 80 sonidos internos (INT) a la tarjeta y viceversa. También, como se indica arriba, es necesario copiar primero sonidos internos a CARD A antes que la tarjeta se pueda usar para guardar algún sonido. Si desea copiar un solo sonido a otro lugar, use el procedimiento descrito en la Sección 5.

Para copiar bancos internos entre la memoria interna y la Tarjeta:

- Presione el botón ***Edit Sequence/Presets.***
- Seleccione el banco del Sistema presionando el botón ***Banco 9.***
- Presione el botón ***Pantalla 4.*** El visor dirá:



- Presione ***Enter*** , el visor le deja escoger ahora el tipo de almacenamiento a usar.
- Use los botones ***Flecha Arriba/Abajo*** para seleccionar "Storage Type = MEMORY CARD", como se muestra abajo:



- Presione ***Enter.*** El visor ahora le ofrece cuatro posibilidades:

- "Operation = COPY INT TO CARD A" – Este comando copia el contenido completo de los 8 Bancos de Sonidos Internos (0-7) en CARD A.
- "Operation = COPY INT TO CARD B" – Este comando copia el contenido completo de los 8 Bancos de Sonidos Internos (0-7) en CARD B.
- "Operation = COPY CARD A TO INT" – Este comando copia el contenido completo de los 8 Bancos de Sonidos CARD A (0-7) a la memoria interna (INT)
- "Operation = COPY CARD B TO INT" – Este comando copia el contenido completo de los 8 Bancos de Sonidos CARD B (0-7) a la memoria Interna (INT)

- Una vez que haya seleccionado la operación que desea de las cuatro opciones arriba, presione ***Enter.***
- Si la tarjeta estaba vacía, o sin formatear y escogió COPY INT TO CARD A, la pantalla preguntará: "Card is wrong type erase?" ("Tarjeta incorrecta, borrar?"). Presione ***Enter.***
- La función de copia es casi instantánea. El visor dirá: "Command Successful!" ("Comando Completo") después que los sonidos han sido copiados.

Avisos del Almacenamiento de Sonidos y Mensajes de Error

- "Sorry! Install a RAM Card First" (Lo siento! Instale una Tarjeta Ram Primero") – Tendrá este mensaje si intentó copiar INT en CARD A, o INT en CARD B no teniendo instalada la tarjeta, o cuando hay una Tarjeta ROM (Read Only Memory) instalada.

- "Sorry! Install a Card First" ("Lo siento! Instale una Tarjeta Primero") – Tendrá este mensaje si intentó copiar CARD A en INT, o CARD B en INT no teniendo instalada la tarjeta.

- "Sorry! Write to CARD A first" ("Lo siento! Guarde en CARD A Primero") – Tendrá este mensaje si intentó copiar INT en CARD B antes de copiar sonidos en CARD A. CARD A debe ser usada antes de guardar en CARD B.

- "Sorry! Card B is empty" ("Lo siento! Card B está vacía") – Tendrá este mensaje si intentó copiar CARD B TO INT cuando la tarjeta está formateada pero no tiene información de sonidos en CARD B.

- "Erase sequencer data on card?" ("Borrar información del secuenciador en la tarjeta?") – Si intenta copiar INT TO CARD B en una tarjeta que ya tiene información del secuenciador en el área normalmente ocupada por los sonidos de CARD B, Ud. tendrá este mensaje.

- "Sorry, write to card failed" ("Lo siento, falló la escritura en la tarjeta") – Este mensaje aparecerá cada vez que el SQ falle al verificar información que ha sido escrita en una tarjeta. Puede significar que la tarjeta es ROM y no puede ser escrita. También puede significar que la tarjeta está protegida o posiblemente defectuosa.

- "WARNING! Battery low. See manual". ("ATENCION! Bajo voltaje en la batería. Vea el manual"). – Si este mensaje aparece cuando se inserta una tarjeta RAM en la ranura, significa que la batería de la tarjeta tiene bajo voltaje y es necesario cambiarla tan rápido como sea posible. Para reemplazar la batería, puede usar el mismo procedimiento indicado antes en esta sección en "Instalando la Batería en la Tarjeta". También, si Ud. reemplaza la batería *con la tarejeta insertada en el SQ, con el SQ encendido*, no perderá la información de la tarjeta. Esto no dañará la tarjeta ni el SQ. (Asegúrese de no apagar el SQ mientras la tarjeta está insertada sin batería, o perderá la información de la tarjeta).

SECUENCIAS

Guardando Información del Secuenciador en Tarjeta de Memoria

Ud. puede almacenar los contenidos de la memoria del secuenciador del SQ en una tarjeta RAM MC-32.

Para copiar bancos de sonidos entre la memoria Interna y la Tarjeta:

- Presione el botón ***Edit Sequences/Presets.***
- Seleccione el banco del Sistema presionando el botón ***Banco 9.***
- Presione el botón ***Pantalla 5.*** El visor dirá:



- Presione ***Enter*** . El visor ahora le deja escoger el tipo de almacenamiento a usar.

- Use los botones ***Flecha Arriba/Abajo*** para seleccionar "Storage Type=MEMORY CARD", como se muestra abajo:



- Presione ***Enter.*** El visor ahora le ofrece dos posibilades:

- "Operation = COPY ALL TO CARD" – Este comando copia el contenido completo de la memoria del secuenciador del SQ en la tarjeta RAM. Esta es la alternativa correcta cuando Ud. desea guardar o "respaldar" sus secuencias y canciones en la tarjeta.
- "Operation = COPY ALL FROM CARD" — este comando copia información del secuenciador desde la tarjeta a la memoria interna. Esta es la alternativa correcta cuando desee recargar en el SQ información guardada previamente en la tarjeta.
- Una vez que haya elegido entre COPY ALL TO CARD o COPY ALL FROM CARD, presione ***Enter.***
- La función de copia es casi instantánea. El visor dirá "Command Successful" después que la información del secuenciador haya sido copiada.

Memoria del Secuenciador

Hay aproximadamente 36 K de memoria RAM disponible para secuenciar en un SQ(sin expansión), y las tarjetas MC-32 memorizan hasta 32 K aproximadamente. Por esto, es posible que en un intento para guardar todas las secuencias en tarjeta pueda aparecer el mensaje "Sorry! Need more space on card."(Lo siento! Se necesita mas espacio en la tarjeta.). Esto sólo es una limitación del medio de almacenamiento.

Para determinar la cantidad de memoria libre disponible que debe haber para guardar todas las secuencias en tarjeta (que ha sido formateada para secuencias solamente):

- Presione el botón ***Edit Sequences/Presets*** y luego el botón ***Control (Banco 1)***, luego el botón ***Pantalla 6.***
- Si la pantalla de Memoria Total Disponible del Secuenciador muestra 13% o más libre, la memoria usada siempre cabrá en una tarjeta MC-32.
- Si la pantalla de Memoria Total Disponible del Secuenciador muestra 11% o menos libre, la memoria usada es mas grande de la que cabe en una tarjeta MC-32 y el mensaje "Sorry...." aparecerá.
- Si la pantalla de Memoria Total Disponible del Secuenciador muestra 12% libre, la información puede caber o no caber, depende del número exacto de "bytes" que hay que guardar (un 1% de memoria son aproximadamente 360 "bytes").

Nota: Recuerde que estos porcentajes son considerablemente mas altos en una unidad con memoria expandida, o si quiere guardar en una tarjeta formateada para sonidos y secuencias.

Avisos del Almacenamiento de Secuencias y Mensajes de Error

- "Sorry! Install a RAM Card First" ("Lo siento! Instale una Tarjeta RAM Primero") – Tendrá este mensaje si intenta copiar ALL TO CARD, sin instalar una tarjeta, o cuando hay una Tarjeta ROM (Read Only Memory) instalada.

- "Sorry! Install a Seq Card First" ("Lo siento! Instale una Tarjeta de Secuencias Primero") – Tendrá este mensaje si intenta copiar ALL FROM CARD y la tarjeta instalada no está formateada o contiene sólo información de sonidos, o no hay tarjeta instalada.

- "Erase Sound data on Card B?" ("Borrar información de Sonidos en Card B?") – Este aviso ocurre al intentar guardar información del secuenciador en una tarjeta que ya tiene sonidos en Card B. Conteste *Yes* para borrar los sonidos en Card B y usar esa memoria (más la memoria disponible que pueda haber en la tarjeta para guardar secuencias. Si presiona *No* el SQ usará el espacio disponible para guardar la información del secuenciador.

  Por ejemplo, dentro de una MC-32, si ambos lados Card A y Card B contienen sonidos y aparece este mensaje, al contestar *Yes* borrará los sonidos almacenados en Card B y los reemplazará con la información del secuenciador. Al presionar *No* se cancelará el comando.

- "Sorry, write to card failed" ("Lo siento, falló la escriturá en la tarjeta") – Este mensaje aparecerá cada vez que el SQ falle al verificar información que ha sido escrita en una tarjeta. Puede significar que la tarjeta es ROM y no puede ser escrita. También puede significar que la tarjeta está protegida o defectuosa.

- "Sorry, need more space on card" ("Lo siento, se necesita más espacio en la tarjeta") – Este mensaje significa que la cantidad de información del secuenciador excede la memoria disponible en la tarjeta. Si obtiene este mensaje, puede borrar algunas secuencias, o algunos sonidos que pueda haber ya en la tarjeta (sacando la batería), usar una tarjeta más grande, o usar una forma ditsinta de almacenamiento, como MIDI Sys-Ex, descrito más adelante en esta sección.

- "Sorry, need expanded RAM" ("Lo siento, necesita RAM expandida") – Tendrá este mensaje si intenta copiar ALL FROM CARD (TODO DESDE LA TARJETA), cuando la cantidad de información del secuenciador guardada en la tarjeta excede la memoria del secuenciador del SQ. Esto puede suceder si guardó información desde un SQ con memoria de secuenciador expandida y trata luego de recargar la información en un SQ sin expansión.

- "WARNING! Battery low. See manual" ("ATENCION! Bajo voltaje en la batería. Vea el manual"). – Si este mensaje aparece cuando se inserta una tarjeta RAM en la ranura, significa que la batería tiene bajo voltaje y es necesario cambiarla tan rápidamente. Para reemplazar la batería, puede usar el mismo procedimiento indicado antes en esta sección en "Instalando la Batería en la Tarjeta". También, si Ud. reemplaza la batería *con la tarjeta insertada en el SQ, con el SQ encendido* , no perderá la información de la tarjeta. Esto no dañará la tarjeta ni el SQ. (Asegúrese de no apagar el SQ mientras la tarjeta está insertada sin batería, o perderá la información de la tarjeta).

Almacenamiento de Sistema Exclusivo MIDI

Envío de Mensajes de Sistema Exclusivo MIDI a otro SQ o Aparatos de Almacenamiento

El SQ es capaz de enviar transferencias de sistemas exclusivos de Sonidos, solos o en bancos, como también transferencias de información del Secuenciador, que pueden contener la memoria completa o la secuencia/canción seleccionada. Estas transferencias pueden ser comprendidas por otro SQ, o pueden ser grabados por otro aparato externo que tenga capacidad de grabar sistemas exclusivos MIDI (como el EPS o VFX^SD de ENSONIQ), para grabarlas y luego recargarlas en el SQ.

Los bancos de Sonidos son transmitidos siempre desde la memoria interna RAM (INT). Si desea enviar información desde una Tarjeta, use la función de Almacenamiento de Sonido para transferir la información desde la Tarjeta a la memoria RAM interna primero.

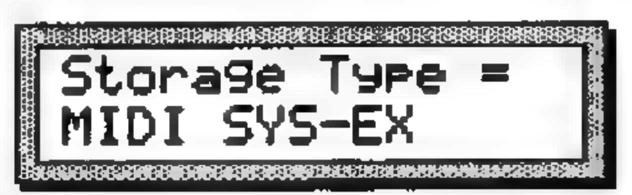
SONIDOS

Enviando Uno o Todos los Sonidos vía Sys-Ex MIDI

- Presione el botón ***Edit Sequences/Presets.***
- Seleccione el banco del Sistema presionando el botón ***Banco 9.***
- Presione el botón ***Pantalla 4.*** El visor dirá:



- Presione ***Enter.*** El visor le deja escoger ahora el tipo de almacenamiento a usar.
- Use los botones ***Flecha Arriba/Abajo*** para seleccionar "Storage Type=MIDI Sys-Ex", como se muestra abajo:



- Presione ***Enter.*** El visor ahora le ofrece dos posibilidades:

- "Operation = SAVE INT TO MIDI" – Este comando transmitirá los contenidos completos de los ocho bancos de Sonidos Internos (0-7) como un mensaje de Sistema Exclusivo. La transferencia contiene información de los 80 Sonidos.

- "Operation = SAVE SOUND TO MIDI" – Este comando transmitirá el sonido seleccionado como un mensaje de Sistema Exclusivo. El sonido a transmitir puede estar en cualquiera de los bancos, incluyendo INT, ROM CARD o CARD B.

- Una vez que ha seleccionada ya sea SAVE TO MIDI o SAVE DATA TO MIDI, presione ***Enter.*** El visor dirá "Please wait... sending data" ("Por favor espere... enviando la información") mientras los sonidos son transmitidos.

INFORMACION DEL SECUENCIADOR

Enviando Secuencias/Canciones vía Sys-Ex MIDI

- Presione el botón ***Edit Sequence/Presets.***
- Seleccione el banco del Sistema presionando el botón ***Banco 9.***
- Presione el botón ***Pantalla 5.*** El visor dirá:



- Presione ***Enter***, el visor le deja escoger ahora el tipo de almacenamiento a usar.
- Use los botones ***Flecha Arriba/Abajo*** para seleccionar "Storage Type=MIDI SYS-EX", como se muestra abajo:



- Presione ***Enter.*** El visor ahora le ofrece dos posibilidades:

- "Operation = SAVE CURRENT SEQUENCE/SONG" — este comando transmitirá la canción o secuencia seleccionada como mensaje Sys-Ex MIDI.
- "Operation = SAVE ALL SEQUENCES" — este comando transmitirá el contenido completo de la memoria del secuenciador como mensaje Sys-Ex. La transferencia contiene información completa de 70 secuencias y 30 canciones. Este es el modo correcto al querer recargar en el SQ información guardada previamente en la tarjeta.
- Una vez que ha seleccionado ya sea SAVE CURRENT SEQ/SONG o SAVE ALL SEQUENCES, presione ***Enter.*** El visor dirá "Please wait... sending data" ("Por favor espere... enviando la información") mientras las secuencias/canciones son transmitidas.

Recibiendo Mensajes Sys-Ex MIDI

La recepción de transferencias de información es iniciada automáticamente por comandos de sistemas exclusivos enviados desde la unidad transmisora. No son necesarios comandos del panel frontal para recibir transferencias si la recepción de mensajes de sistemas exclusivos está activada en el Banco MIDI (System Excl=ON).

Al recibir un mensaje de un solo sonido, tres cosas suceden:

- El visor dice brevemente "Press ENTER to Save New Sound" ("Presione ENTER para Guardar el Nuevo Sonido")
- El nuevo sonido es ubicado en el Buffer de Edición y
- El SQ entra en el modo Edición de Sonidos, con el LED Sounds destellando para que pueda escuchar, editar y/o guardar el nuevo sonido que ha sido recibido.

Cuando se recibe un mensaje de una secuencia/canción, la nueva secuencia será ubicada en el lugar de secuencias de numeración más baja. O, si es una canción la recibida, será ubicada en el lugar de canción vacío de numeración más baja. Después de ser recibida, la nueva secuencia o canción queda seleccionada.

Apéndice - Implementación MIDI del SQ

El SQ contiene una extensiva implementación MIDI(Musical Instrument Digital Interface/Interface Digital de Instrumentos Musicales). Para aplicaciones normales, Ud. encontrará toda la información relativa a las funciones MIDI del SQ en este manual. Puede ver también la Carta de Implementación MIDI en la página siguiente con un resumen de la implementación MIDI del SQ.

Si quiere escribir un programa de computación para comunicarse con el SQ vía MIDI, o si necesita una copia completa de toda la implementación MIDI del SQ 32 Voice, ésta está disponible libre de cargos escribiendo a:

ENSONIQ Corp
MIDI Specification Desk
155 Great Valley Parkway
Malvern, PA 19355

Incluya en su petición escrita su nombre y dirección e indique que desea una copia de la "Especificación MIDI Externa de la Serie SQ 32 Voice". Permita 2 o 3 semanas para el despacho.

Carta de Implementación MIDI del SQ

MODEL: SQ **MIDI Implementation Chart** **Version: 1.0**

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Channel	1 1- 16	1 1- 16	
Mode	Default Messages Altered	1 X X	1, 3, 4, Multi X X	memorized (Global Controllers in MONO Mode)
Note Number	True Voice	21 - 108	21 - 108	
Velocity	Note ON Note OFF	O O	O X	
After Touch	Key's Ch's	X X	O O	
Pitch Bender		O	O	
Control Change		1 - 95 1 Mod Wheel 4 Foot 7 Volume 71 Timbre Parameter 72 Release Parameter 100 Registered Param Select 101 Registered Param Select	1 - 95 1 Mod Wheel 4 Foot 7 Volume 71 Timbre Parameter 72 Release Parameter 100 Registered Param Select 101 Registered Param Select	programmable
Prog Change	True #	0 - 127	0 - 119, 123 - 127	
System Exclusive		O	O	
System Common	: Song Pos : Song Sel : Tune	O O X	O O X	
System Real Time	: Clock : Commands	O Clock O Start, Stop, Cont	O Clock O Start, Stop, Cont	
Aux Mes-sages	: Local On/Off : All Notes Off : Active Sense : Reset	X X X X	X X X X	
Notes				

Mode 1: OMNI ON, POLY Mode 2: OMNI ON, MONO
Mode 3: OMNI OFF, POLY Mode 4: OMNI OFF MONO

O : YES
X : NO

Serie SQ 32 Voice
Estudio Musical Personal

Teclado
• SQ-1 PLUS 32 Voice — 61 teclas (Do - Do) con sensibilidad de velocidad programable.
- SQ-2 32 Voice — 76 teclas (Mi - Sol) Teclado con peso y acción tipo sintetizador, con velocidad y presión de canal programable.
• Hasta 8 zonas de teclado programables para divisiones y "layers".

Controladores
- Entrada para interruptor de pedal doble para control de sustentación, inicio/detención del secuenciador y funciones asignables.
• Ruedas de Pitch y Modulación.
• Entrada para Pedal de Volúmen/Modulación.

Memoria Interna de Sonidos
• 180 sonidos disponibles sin tarjeta de memoria:
-80 sonidos en memoria RAM
-100 sonidos en memoria ROM incluyendo 20 juegos de percusión y baterías.

Tarjeta
•160 sonidos adicionales en cada tarjeta ROM/RAM

Ondas
• 24 Megabits (3 Megabytes) de memoria ROM de Ondas
• Más de 1250 posibles variaciones de las 167 selecciones de ondas, que incluyen:
- 1 Megabyte de formas de onda acústicas de piano en 16 bits
• Ondas multi-muestreadas de piano, cuerdas, bronces y bajos con versiones distintas de timbres.
- Formas de ondas sostenidas de sintetizador con estructuras armónicas e inarmónicas.
- Ondas Transwave™ con interpolación especial y modulación en tiempo real.
- Baterías acústicas y electrónicas con bombos, cajas, toms y platillos.
- Ondas de Percusión con percusión latina, percusión étnica, golpes orquestales, pandero y otros.
• Punto de inicio modulable y modo de reproducción directo e inverso en la mayoría de las ondas muestreadas.
• Posibilidad de reproducción con tono fijo o variable en todas las ondas.

Arquitectura de Voces
• 32 voces asignables dinámicamente con prioridad programable.
• Un sólo sonido puede usar hasta 3 ondas simultáneamente por tecla, los sonidos de batería pueden usar hasta 17 ondas de batería.
• Retardo (delay) de voces programable de hasta 250 milisegundos.
• 2 filtros digitales dinámicos multimodo por voz.
• 3 envolventes de 5 etapas por voz con 13 parámetros por envolvente.
• 17 envolventes preajustadas para facilitar la programación.
• Un LFO por voz.
• 15 fuentes de modulación asignables al Tono, Intesidad y Razón de Modulación del LFO, Filtros, Volúmen, Punto de Inicio de la Onda.
Mezcla de Efectos y otros parámetros de efectos.

Parámetros de Presets de Performance
• La combinación de hasta 8 sonidos, parámetros especiales de performance y un ajuste de efectos pueden ser guardadas como un Preset.
• Los parámetros de Performance incluyen Volúmen, Posición Estéreo, Timbre, Zona de teclado, Transposición, Tiempo de Liberación, Recepción de Presión, Canal y Status MIDI, Pedal de Sostenido, Parámetros de Efectos
• 100 Presets de Performance.

Salida
• Conversión Digital/Análoga de 16 bit con rango dinámico de 96 dB.
• Interpolación lineal de primer orden con rango de transposición amplio.
• Filtros de fase de salida lineal.
• Posicionamiento estéreo por voz.

Efectos
• Procesador digital de señal VLSI de 24 bits con acumulación de 48 bits.
• Procesamiento de Efectos Estéreo programable con capacidad de control dinámico.
• Efectos múltiples, incluyendo Reverberación, Chorus, Flanger, Distorsión, Desfasador, Simulador de Parlante Rotatorio y combinaciones.
• Tres buses estéreo permite el procesamiento individual o en grupos.

Secuenciador
• 16 Pistas polifónicas (incluyendo 8 "Pistas de Canción") cada una con sonido, volúmen y canales y status MIDI diferentes, incluyendo todos los parámetros de Presets.
• Estructura de 70 Secuencias y 30 Canciones.
• Más de 9.000 notas de capacidad estándar, expandible a 58.000 con el expansor opcional SQX-70-S.
• Resolución de 96 ppq.
• La canción permite hasta 99 Pasos, con hasta 99 repeticiones de cada paso. Cada Pista de Secuencia, en un Paso, puede ser individualmente transpuesta y/o silenciada para un uso eficiente de la canción.
• Las Pistas pueden tocar Sonidos internos
• Las Pistas pueden tocar sonidos internos y/o instrumentos MIDI externos.
• 3 Modos de Grabación en Tiempo Real (Reemplazo, Sobregrabación, y Sobregrabación en "Loop") y Grabación por Pasos.
• Cuantización Posterior (Autocorrección hasta tripletas de semifusas - 1/64 de Nota).
• Pulsos de Edición para pinchar automáticamente memorizados en cada Secuencia.
• Edición por pasos, click/tiempo/compás y por rango de teclas, transposición, desplazamiento en el tiempo, capacidad para "apendizar", extraer, cambiar la longitud, unir pistas, filtrar y reajustar controladores.
• Todas las ediciones se pueden escuchar antes de guardar los cambios.
• Controles de Autolocalización, pista de click ajustable, control para elingreso manual del Tempo.
• Auto Mezcla MIDI (mezcla automátizada) que graba todos los cambios de volumen y posición estéreo en cada pista.

MIDI
• Modos Omni, Poly, Multi, Mono A y Mono B.
• Multi-timbral, acomoda hasta 8 canales MIDI polifónicos simultáneamente con parámetros y sonidos separados.
• Responde a los controladores globales en los modos Mono para el uso de controladores alternativos (guitarras MIDI, controladores de viento, etc.).

Entradas/Salidas
• Conectores de 1/4".
- Salidas Derechas e Izquierda de Audio (conectando en una sola de ellas, se obtiene una salida Mono).
- Salida separada para Fonos Estéreo.
- Entrada para Pedal
- Entrada para Pedal de Control de Voltaje (permiten la modulación desde fuentes externas).
• Conectores MIDI:
- MIDI In/Out/Thru.

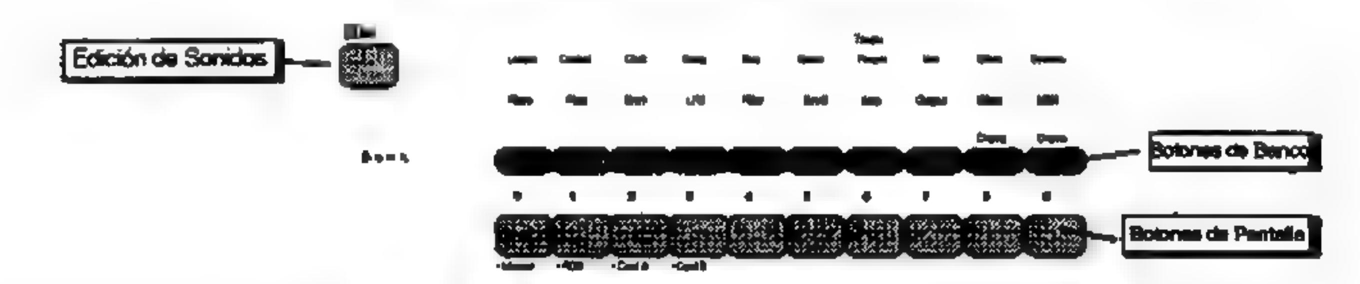
Panel
• Visor LCD de 32 Caracteres (2 x 16).
• SQ-1 PLUS - 41 botones en el panel frontal, 12 con indicadores LED (incluyendo 8 botones de pista dedicados para el secuenciador, para secuenciar fácilmente)

Accesorios Estándar
• Manual del Músico.
• Cable de Alimentación Conectable
• Pedal SW-2.

Accesorios Opcionales
•
• Tarjeta de Almacenamiento RAM MC-32 (guarda sonidos e información del secuenciador).
• Tarjetas de Sonido ROM SC y ISC.
• Pedal DobleSW-5/SW10 – 2 pedales tipo-piano para "sustain", inicio/detención del secuenciador, etc.*
• Pedal CVP-1 (Pedal CV) – para modulación de voces o control de volumen.
• Expansor de memoria para el secuenciador SQX-70-S (expande la memoria de 9.000 a 58.000 notas de capacidad)

Características Físicas
SQ-1 PLUS 32 Voice
• Dimensiones: 102.6 cm (Ancho) x 13 cm (Alto) x 34 cm (Largo).
• Peso: 11.3 Kg.
SQ-2 32 Voice
• Dimensiones: 123.8 cm (Ancho) x 13 cm (Alto) x 34 (Largo).
• Peso: 13.6 Kg.

Garantía Limitada
• Un año, en partes y servicio



Para Acceder a los Parámetros del Modo Secuencias/Presets:

- Presione el botón gris grande ***Edit Sounds***. El LED sobre el botón encenderá.
- Presione el botón negro pequeño ***Bank*** (primer dígito) y luego el botón negro grande ***Screen*** (segundo dígito) para seleccionar los siguientes parámetros:

Wave Bank
00-Select VOICE/Voice Status
Seleccionar Voces/Status de Voz
01-Wave Class/Individual Wave
Clase de Onda/Onda individual
02-Delay Time/Direction
Tiempo de Demora/Dirección
03-Start Index/Mode Source and Amount
Indice de Partida/Fuente de Modulación
04-Voice Restrike Decay Time
Tiempo de Demora de Reactivación de Voces
05-Change Sound Mode
Cambio de Modo de Sonido

Pitch Bank
10-Oct/Semi/Fine
Afinación del Oscilador
11-Env1/LFO/Mod Source and Amount
Envolvente 1/LFO/Fuente de Modulación e Intens.
12-Keyboard Pitch Tracking
Tipo de Pitch del Teclado
13-Glide/Glide Time
Modo Glide/Tiempo

Env 1 Bank
20-Level/Time
Nivel/Tiempo
21-Level Velocity/Attack Vel./Vel. Curve
Control de Nivel y Ataque por Velocidad, Curva
22-Mode/Keyboard Tracking
Modo/Control por Teclado
23-Select Defaults
Selección de Pre-ajustes

LFO Bank
30-LFO Speed/Noise Rate
Velocidad del LFO/Frecuencia del Ruido
31-Level/Delay/Mod Source
Nivel/Demora/Modulación
32-Wave/Restart
Onda/Reinicio

Filter Bank
40-Filter 1/Filter 2
Filtro 1/Filtro 2
41-Filter Cutoff 1 Frequency/Envelope 2
Frecuencia de Corte Filtro 1/Envolvente 2
42-FC 1 Keyboard/Mod Source and Amount
Control Teclado en FC 1/Modulación e Intensidad
43-FC 2 Cutoff/Envelope 2
Frecuencia de Corte Filtro 2/Envolvente 2
44-FC 2 Keyboard FC 1 Mod —> FC 2
Control Teclado en FC 2/Mod FC 1 —> FC 2

Env 2 Bank
50-Level/Time
Nivel/Tiempo
51-Level Velocity/Attack Vel./Vel. Curve
Control de Nivel y Ataque por Velocidad, Curva
52-Mode/Keyboard Tracking
Modo/Control por Teclado
53-Select Defaults
Selección de Pre-ajustes

Amp Bank
60-Level/Time
Nivel/Tiempo
61-Level Velocity/Attack Vel./Vel. Curve
Control de Nivel y Ataque por Velocidad, Curva
62-Mode/Keyboard Tracking
Modo/Control por Teclado
63-Select Defaults
Selección de Pre-ajustes

Output Bank
70-Vol/Boost/Mod Source and Amount
Volumen/Aumento/Modulación e Intensidad
71-Keyboard Scale Amount/Key Range
Reajuste por Teclado/Rango de Teclado
72-Output Bus/Priority
Bus de Salida/Prioridad
73-Pan Location/Velocity Window
Posición Estéreo/Ventana de Velocidad

Effect Bank
Varía dependiendo del Efecto.
Vea la página de Parámetros de Efectos para una descripción completa.

MIDI Bank
90-Base Channel/MIDI Status
Canal Base/Status
91-Base Channel Pressure
Presión del Canal Base
92-MIDI Mode/External Controller
Modo MIDI/Controlador Externo
93-Controllers/Program Change
Controladores/Cambio de Programa
94-System Exclusive/Song Select
Sistemas Exclusivos/Selección de Canción
95-MIDI Loop
Loop MIDI

Nota: Otro modo de acceder los parámetros es presionando repetidamente el botón **Bank**.



Hay dos métodos para Ingresar al Modo Edición de Batería:

- Comando Cambio de Modo de Sonido — Este es el modo normal de cambiar entre el modo edición de batería y el modo de edición de sonidos estándares. Este modo está en la pantalla 05 en ambos modos de edición.
- Seleccionando Sonidos — Un segundo modo de cambiar de modo de sonido es el simple proceso de la selección de sonidos. El sonido actualmente seleccionado determina el modo de edición. Puede entrar al modo edición de batería seleccionando un sonido de batería (Bancos 8 y 9) y presionando el botón gris grande ***Edit Sounds***.

Presione el botón pequeño ***Bank*** (primer dígito) y luego el botón gris grande ***Screen*** (segundo dígito), para seleccionar los siguientes parámetros:

Wave Bank
00-Current Key Nº/Key Range/Wave Name
Teclado Activo Nº/Rango Teclado/Nombre Onda
01-Wave Class/Wave Name
Clase de Onda/Nombre de Onda
02-Direction
Dirección
03-Clear Key Map
Borrar Mapa de Teclas
04-Set Default Map
Ajustar Mapa Inicial
05-Change Sound Mode
Cambio de Pitch de Sonido

Pitch Bank
10-Oct/Semi/Fine Tune
Afinación de la Voz
12-Keyboard Pitch Tracking
Tipo de Pitch del Teclado

Env 1 Bank
No hay parámetros en este banco.

LFO Bank
No hay parámetros en este banco.

Filter Bank
41-Filter Cutoff Frequency/Vel Level Control
Frecuencia Corte del Filtro/Control Nivel por Veloc.

Env 2 Bank
No hay parámetros en este banco.

Amp Bank
60-Gate Time/Release Time
Tiempo de Gatillado/Tiempo de Liberación
61-Level Velocity Control/Mode
Control de Nivel por Velocidad/Modo

Output Bank
70-Vol/Boost/Pan
Volumen/Aumento/Posición Estéreo
71-Output Bus/Velocity Curve
Bus de Salida/Curva de Velocidad

Effect Bank
Varía dependiendo del Efecto.
Vea la página de Parámetros de Efectos para una descripción completa.

MIDI Bank
90-Base Channel/MIDI Status
Canal Base/Status
91-Base Channel Pressure
Presión del Canal Base
92-MIDI Mode/External Controller
Modo MIDI/Controlador Externo
93-Controllers/Program Change
Controladores/Cambio de Programa
94-System Exclusive/Song Select
Sistemas Exclusivos/Selección de Canción
95-MIDI Loop
Loop MIDI

SQ- Parámetros de Referencia - Efectos



Para Acceder los Parámetros de Efectos en Modo Edición de Sonidos:

- Presione el botón gris grande *Edit Sounds*. El LED sobre el botón encenderá.
- Presione *Effect* (Banco 8) y un botón de *Pantalla* para seleccionar los parámetros listados.

Para Acceder los Parámetros de Efectos en Modo Edición de Secuencias/Presets:

- Presione el botón gris grande *Edit Sequences/Presets*. El LED sobre él encenderá.
- Presione *Effect* (Banco 8), luego un botón *Pantalla* para seleccionar:

CONCERT/HALL/ROOM REVERB

80-Effect Selector/FX1 Mix/FX2 Mix
Selector Efectos/Mezcla FX1/Mezcla FX2
81-Decay Time/Diffussion
Tiempo de Decaimiento/Difusión
82-Detune Rate/Detune Depth
Frec. Osc. Desafinación/Intensidad Desafinación
83-High Frequency Damping/HF Bandwidth
Amortiguación Frec. Altas/Ancho Banda Frec. Altas
84-Low Freq. Decay
Decaimiento Frecuencias Altas/Selección
85-Modulation Destination/Mod Source/Amount
Destino Modulación/Fuente Modulación/Agregar

WARM CHAMBER

80-Effect Selector/FX1 Mix/FX2 Mix
Selector Efectos/Mezcla FX1/Mezcla FX2
81-Decay Time/Diffussion
Tiempo de Decaimiento/Difusión
82-Detune Rate/Detune Depth
Frec. Osc. Desafinación/Intensidad Desafinación
83-High Frequency Damping/HF Bandwidth
Amortiguación Frec. Altas/Ancho Banda Frec. Altas
84-Modulation Destination/Mod Source/Amount
Destino Modulación/Fuente Modulación/Agregar

8 - VOICE CHORUS

80-Effect Selector/FX1 Mix/FX2 Mix
Selector Efectos/Mezcla FX1/Mezcla FX2
81-Chorus Rate/Chorus Depth
Razón Oscilador Coro/Intensidad Coro
82-Chorus Center/Feedback
Centro del Coro/Realimentación
83-Modulation Destination/Mod Source/Amount
Destino Modulación/Fuente Modulación/Agregar

CHORUS & REVERB

80-Effect Selector/FX1 Mix/FX2 Mix
Selector Efectos/Mezcla FX1/Mezcla FX2
81-Decay Time/High Frequency Damping
Tiempo de Decaimiento/Amortiguación Altas Frecuencias
82-Chorus Rate/Chorus Depth
Razón Oscilador Coro/Intensidad Coro
83-Chorus Center/Feedback
Centro del Coro/Realimentación
84-Chorus Level
Nivel de Coro
85-Modulation Destination/Mod Source/Amount
Destino Modulación/Fuente Modulación/Agregar

FLANGER & REVERB 1/2

80-Effect Selector/FX1 Mix/FX2 Mix
Selector Efectos/Mezcla FX1/Mezcla FX2
81-Decay Time/High Frequency Damping
Tiempo de Decaimiento/Amortiguación Altas Frecuencias
82-Flanger Rate/Flanger Depth
Razón Oscilador Flanger/Intensidad Flanger
83-Flanger Center/Feedback
Centro del Flanger/Realimentación
84-Flanger Level/Input Invert
Nivel de Flanger/Inversión de la Entrada
85-Modulation Destination/Mod Source/Amount
Destino Modulación/Fuente Modulación/Agregar

PHASE SHIFTER

80-Effect Selector/FX1 Mix/FX2 Mix
Selector Efectos/Mezcla FX1/Mezcla FX2
81-Phase Rate/Phase Depth
Razón Oscilador Desfasador/Intensidad del Desfasador
82-Phaser Center/Feedback
Centro del Desfasador/Realimentación
83-Stereo Cross - Feedback
Realimentación de Entrecruce Estéreo
84-Phaser Level/Input Invert
Nivel del Desfasador/Inversión de la Entrada
85-Modulation Destination/Mod Source/Amount
Destino Modulación/Fuente Modulación/Agregar

PHASER & REVERB

80-Effect Selector/FX1 Mix/FX2 Mix
Selector Efectos/Mezcla FX1/Mezcla FX2
81-Decay Time/High Frequency Damping
Tiempo de Decaimiento/Amortiguación Altas Frecuencias
82-Phase Rate/Phase Depth
Razón Oscilador Desfasador/Intensidad del Desfasador
83-Phase Center/Feedback
Centro del Desfasador/Realimentación
84-Phase Level/Input Invert
Nivel del Desfasador/Inversión de la Entrada
85-Modulation Destination/Mod Source/Amount
Destino Modulación/Fuente Modulación/Agregar

ROTORY SPEAKER & REVERB

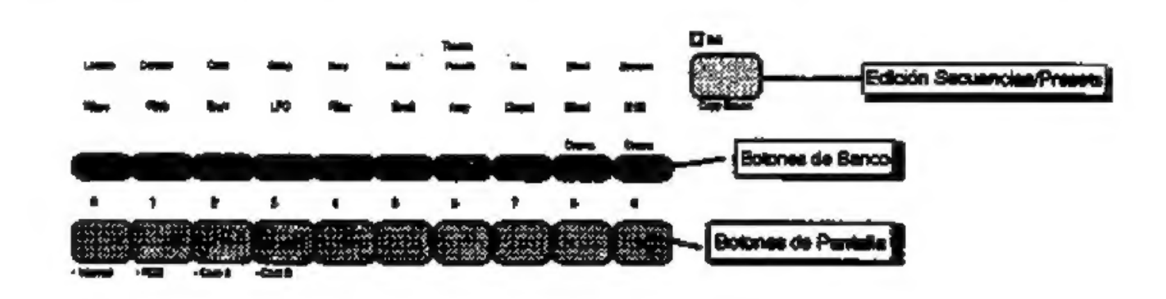
80-Effect Selector/FX1 Mix/FX2 Mix
Selector Efectos/Mezcla FX1/Mezcla FX2
81-Decay Time/High Frequency Damping
Tiempo de Decaimiento/Amortiguación Altas Frecuencias
82-Slow Speed/Fast Speed
Velocidad Lenta/Velocidad Rápida
83-Rotor Center/Rotor Depth
Centro del Rotor/Intensidad del Rotor
84-Speed Mode/Mod Source
Modo de Velocidad/Fuente de Modulación

DISTORTION+CHORUS+REVERB

80-Effect Selector/FX1 Mix/FX2 Mix
Selector Efectos/Mezcla FX1/Mezcla FX2
81-Decay Time/Distortion Level
Tiempo de Decaimiento/Nivel de Distorsión
82-Chorus Rate/Chorus Depth
Razón Oscilador Coro/Intensidad Coro
83-Chorus Center/Feedback
Centro del Coro/Realimentación
84-Chorus Level
Nivel de Coro
85-Modulation Destination/Mod Source/Amount
Destino Modulación/Fuente Modulación/Agregar

COMPRESSION+DIST+REVERB

80-Effect Selector/FX1 Mix/FX2 Mix
Selector Efectos/Mezcla FX1/Mezcla FX2
81-Decay Time/High Frequency Damping
Tiempo de Decaimiento/Amortiguación Altas Frecuencias
82-Flanger Rate/Compression
Razón Oscilador Flanger/Compresión
83-Distortion Level/In/Out
Nivel de Distorsión/Entrada/Salida
84-Reverb to Compression Feedback
Realimentación de Reverberación al Compresor
85-Hipass Cutoff/Lowpass Cutoff
Corte de Frecuencias Altas/Corte de Frecuencias Bajas
86-Modulation Destination/Mod Source/Amount
Destino Modulación/Fuente Modulación/Agregar



Para acceder los Parámetros del Modo Secuencias/Preset:

- Presione el botón gris grande *Edit Sequences/Presets*. El LED sobre el botón encenderá.
- Presione el botón negro pequeño *Bank* (primer dígito) y luego el botón gris grande *Screen* (segundo dígito), para seleccionar los siguientes parámetros:

Locate Bank
00-Sequence/Song Location
Localización en la Secuencia/Canción
01-Sequence/Song Punch In
Entrada de Auto Punch en Sec./Canción
02-Sequence/Song Punch Out
Salida de Auto Punch en Sec./Canción
03-Auto Punch/Tempo

Control Bank
10-Loop/Countoff
Loop/Cuenta de Entrada
11-Step Entry/Record
Ingreso Paso a Paso/Grabación
12-Auto Punch/Clock
13-Song uses effect from:
Efecto usado por la Canción:
14-Song Edit Tracks Displayed
Pistas de Edición de Canción Mostradas
15-Prompt to Save Changes
Aviso para Guardar Cambios
16-Total Sequencer Free Memory
Memoria Disponible del Secuenciador
17-Reinitialize Sequencer
Reinicializar Secuenciador

Click Bank
20-Click Interval
Click/Intervalo
21-Click Volume/Click Pan
Volumen/Posición Estéreo del Click
22-Tempo

Song Bank
30-Create Song/Preset
Crear Canción/Preset
31-Copy Song
Copiar Canción
32-Erase Song Preset
Borrar Canción/Preset
33-Song Information
Información de Canción
34-Rename Song/Preset
Cambiar Nombre a Canción/Preset
35-Copy Preset Data
Copiar Información de Preset
36-Edit Songs Steps
Editar Pasos de Canción

Sequence Bank
40-Create Sequence/Preset
Crear Secuencia/Preset
41-Copy Sequence
Copiar Secuencia
42-Erase Sequence/Preset
Borrar Secuencia/Preset
43-Sequence Information
Información de la Secuencia
44-Rename Sequence /Preset
Cambiar Nombre a Secuencia/Preset
45-Copy Preset Data
Copiar Información de Preset
46-Append Sequence
Función Append de la Secuencia
47-Change Length
Cambiar Longitud

Event Bank
50-Quantize Track
Cuantizar Pista
51-Copy Track
Copiar Pista
52-Erase Track
Borrar Pista
53-Merge Track
Unir Pista
54-Transpose Track
Transponer Pista
55-Shift Track
Desplazar Pista
56-Scale Track
Modificar Pista
57-Filter Events
Filtrar Eventos
58-Event Edit Track
Editar Eventos de Pista

Param Bank
60-Key Range
Rango de Teclado
61-Transpose
Transposición
62-MIDI Channel
Canal MIDI
63-MIDI Program
Programa MIDI
64-MIDI Status
Status MIDI
65-Pressure
Presión
66-Sustain Pedal
Pedal de Sustain

Sequence Bank
70-Volume
Volumen
71-Pan
Posición Estéreo
72-Track Status
Status de Pista
73-Output
Salida
74-Timbre
Timbre
75-Release
Liberación

Effect Bank
Varía dependiendo del efecto.

System Bank
90-Master Tune/Global Bend
Afinación Maestra/Variac. Global Pitch
91-Touch/Pedal
Sensibilidad/Pedal
92-Foot Switch Left/Right
Pedal Izquierdo/Derecho
93-MIDI Track Name/Voice Muting
Nombre Pista MIDI/Silenciar Voces
94-(SQ-1+) Store Sounds
(SQ-1+) Almacenar Sonidos
(SQ-2) Pressure Threshold
(SQ-2) Umbral de Presión
96-SQ-2 Only - Store Sequences
Sólo SQ-2 - Almacenar Secuencias

«INSTRUCCIONES RELATIVAS A RIESGO DE FUEGO, SHOCK ELECTRICO O DAÑO A LAS PERSONAS»

IMPORTANTES INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD

ADVERTENCIA—Cuando use productos eléctricos, algunas precauciones básicas siempre deben ser tomadas en cuenta, incluyendo las siguientes:

1. Lea todas las instrucciones antes de utilizar el producto.

2. Para reducir el riesgo de accidentes, necesariamente se deben tomar precauciones estrictas cuando el producto se use en presencia de niños

3. No use este producto cerca de agua, por ejemplo, cerca de una bañera, lavatorios, lavaplatos sobre una superficie mojada, una piscina o cualquier otro similar.

4. Este producto debe ser usado sólo con un cartridge o soporte recomendado por el fabricante.

5. Este producto, ya sea solo o en combinación con un amplificador y audífonos o parlantes, puede ser capaz de producir niveles sonoros que causen pérdidas auditivas permanentes. No lo opere por un periodo largo a un nivel alto o a un nivel incómodo. Si llegara a experimentar algún daño auditivo consulte a un especialista.

6. Este producto debe ser dispuesto de modo que su posición o ubicación no interfiera con su adecuada ventilación.

7. Este producto debe ser ubicado lejos de fuentes de calor, como radiadores, estufas u otros productos que generen calor.

8. El producto debe ser conectado exclusivamente a una fuente de poder del tipo descrito en las instrucciones de operación o como se marca en la cubierta.

9. Este producto puede estar equipado con un conector de línea polarizada (una pata más gruesa que la otra). Esta es una característica de seguridad. Si no le fuera posible insertar el enchufe a un tomacorriente, contáctese con un electricista para que lo reemplace. No ignore el propósito de seguridad del enchufe.

10. El cable de alimentación eléctrica del producto debe ser conectado de la red cuando se va a dejar sin uso por un período muy largo.

11. Tome las precauciones necesarias para que ningún objeto extraño o líquidos se introduzca a la unidad.

12. Este producto debe ser sometido a mantención por personal calificado cuando:

    a. El cable de alimentación o el enchufe hayan sido dañados; o
    b. Algún objeto extraño o líquido se haya introducido en la unidad; o
    c. El producto haya sido expuesto a la lluvia; o
    d. El producto no parezca operar normalmente o muestre cambios notables en la ejecución; o
    e. El producto se haya caido, o se hayan dañado las cubiertas.

13. No intente hacer mantención al producto más allá de lo descrito en las Instrucciones de Mantención del Usuario. Cualquier otra mantención debe ser remitida a personal calificado.

GUARDE ESTAS INSTRUCCIONES

Part #9310011414

Model #MM-54-14



THE TECHNOLOGY THAT PERFORMS